¡2! POSTERS: ¡FREDDY! Y "THE BOROWER"

EXTRA AÑO NUEVO

FANGORIA

NUMERO 5 425 PTS

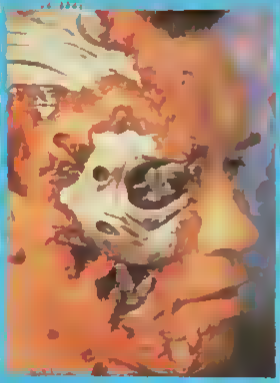
LA REVISTA DE TERROR MAS VENDIDA DEL MUNDO

SE ACABO:
¡ADIOS, FREDDY, ADIOS!

HISTORIA DEL TERROR
LOS AÑOS 80

JAPON/USA:
LOS MONSTRUOS CONTRA GUYVER

LA HISTORIETA DEL TERROR:
¿QUIEN ES ERNIE?



¡AL FIN LLEGA!
TERMINATOR 2

ESPECIAL H. P. LOVECRAFT

¡EXCLUSIVA! TODAS LAS PELICULAS

¡CTHULHU VIVE!

EL TERROR DE LOVECRAFT EN LA PANTALLA

FCFA

FEDERACIÓ CATALANA DE FUTBOL AMERICÀ

LA PRIMERA REVISTA ESPAÑOLA DE FUTBOL AMERICANO

NFL

LAS MEJORES **FOTOS** DE TUS EQUIPOS FAVORITOS

ediciones zinco

UN PÓSTER GIGANTE DE REGALO

A LA VENTA

NUMERO 3

SFL

Spain Football League

EL ESPECTACULO DEPORTIVO DE LOS 90

WORLD LEAGUE

FANGORIA

sumario

TRIPAS

23 **H. P. LOVECRAFT, EL INADAPTABLE**
Muchas de sus obras han pasado al cine... aunque a veces penosamente.

30 **EL ARTE DE CTHULHU**
Así han visto los maestros del cómic a los monstruos del autor.

34 **UNA VISITA A LA MANSION DE CTHULHU**
El español Juan Piquer Simón plasmó así el terror de Lovecraft.

38 **LA RESURRECCION DE UN CLASICO**
La película de Dan O'Bannon promete ser un festival de monstruos.

45 **PROYECTOS AL ACECHO**
Y aquí no se acaba esto, aún hay más en camino...

52 **H. P. LOVECRAFT, DETECTIVE**
En esta película veremos a un HPL en lucha contra los malvados.

57 **LOS SEÑORES DE LOS CYBORGS**
¡Al fin tenemos aquí a los Terminators...!

61 **¿QUIEN ES EL GUYVER?**
Cuando los monstruos acechan, ¿a qué héroe hay que llamar?

66 **EVIL ERNIE**
Un señor de los zombies adolescentes, en viñetas.

69 **EL ESPECIALISTA EN MUTILACIONES**
Su asociación con H. G. Lewis sólo era la punta del sangriento iceberg de David F. Friedman.

75 **DILE ADIOS A HORRORWOOD**
¿Y ya no habrá más Freddy?

79 **TERROR EN LETRA IMPRESA: DAN SIMMONS**
Un autor en alza nos habla de la literatura de terror.

SANGRE

4 **RESPONSO.** *Habla el Dire.*
5 **HISTORIA DEL HORROR:** *Los 80. Termina la crónica.*
11 **CARTAS DEL AVERNO.** *Hablan los lectores.*
14 **LA INVASION DE LOS MONSTRUOS.** *Noticias frescas.*
16 **LA BIBLIOTECA DE LAS PESADILLAS.** *Todos los libros.*
18 **LAS MIL CARAS DEL MIEDO.** *Hablamos de maquillajes.*
20 **EL CUBIL DEL CICLOPE.** *Videos para temblar en casa.*

Y DOS SENSACIONALES POSTERS
FREDDY HA MUERTO
THE BORROWER

FANGORIA
Enero 1992 Núm. 5

EDICION EE.UU.

Director:
ANTHONY TIMPONE

Director de arte:
CALVIN LEE

Redactores:
David McDonnell, David Hutchison,
Michael McAvennie

EDICION ESPAÑOLA

Director:
LUIS VIGIL

Director comercial:
Salvador Enseñat

Coordinación Gráfica:
Toni Sánchez

Redactores:
Miguel Aceytuno,
Francisco José Campos,
José Luis Esparza, Leonor Fernández,
James Little Fountain,
Ruiz de Villalobos, Albert Solé

Composición:
Francisco Solsona

FANGORIA is published by Starlog Communications Inc., 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. FANGORIA is a registered Trade Mark of Starlog Communications International Inc. Editorial material on this issue published from FANGORIA (U.S. Edition) nums. 100, 106, 107 y 108, is copyright © 1992 by Starlog Communications International Inc. All rights reserved in English and Spanish. Translated by permission of Starlog Licensing of America, Inc. Reproduction in whole or in part without the prior written consent of Starlog Licensing of America, Inc., is strictly prohibited. Copyright © 1992 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma.

Edita Ediciones Zinco, S. A., Avda. de Roma, 157, 9.° 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Area de Revistas: Luis Vigil. Grabados MC. Imprime: Rotocayfo, S.A., Ctra. de Caldes, Km 3. 08130 Santa Perpètua de la Mogoda. Distribuye: Coedis, S.A., Ctra. Nacional II, Km 509.4. Molins de Rei. Dep. Leg.: B/20.858/91.

Impreso en España. Printed in Spain.
Precio especial para Canarias,
Ceuta y Melilla, 355 Ptas.

RESPONSO

(INVITADO)

«El atractivo de Freddy, dónde reside?», me preguntó un articulista de la revista *People* en una entrevista por teléfono. El chaval estaba escribiendo un artículo sobre Robert Englund y el inminente estreno de *La muerte de Freddy*, y quería saberlo todo sobre el fenómeno Freddy, preguntándoselo a este modesto director.

«Freddy sólo es un monstruo clásico, la pesadilla perfecta para los 80, y puede que para los 90, si el último filme tiene éxito. Wes Craven creó un personaje único y escalofriante, que ha exhibido personalidad y estilo.»

Las preguntas adoptaron un tono más serio.

«Pero, ¿no es desolador que el público se identifique o haga un héroe de un asesino de niños y jóvenes?» «No. Los espectadores quieren monstruos. No les gusta porque mate niños, sino porque es omnipotente y dice cosas muy divertidas.» Más tarde, mi compañero Michael Gingold añadió una valiosa apreciación, y es que nadie va a ver una película de Drácula para ver en acción a Van Helsing.

Cuando escribo esto (casi un mes antes del estreno de *La pesadilla final* en España) Freddy Krueger vuelve a acaparar la atención informativa. Y, a pesar del mal recuerdo entre los fans de *Pesadilla 5* y de la serie de TV, *Las pesadillas de Freddy*, los admiradores del Amo de los Sueños parecen ansiosos de darle otra oportunidad a su ídolo. Y de hecho, se la merece.

Freddy Krueger ha hecho mucho por esta revista, y viceversa. Fuimos la primera publicación que comentó las diversas entregas de sus andanzas por Elm Street; su fea cara asomó varias veces a nuestra portada gracias a los incontables esfuerzos del visionario publicista Gary Hertz. Le dimos un empuje a la serie de películas que New Line supo aprovechar para convertir a su retoño en un icono de nuestra cultura y en una estrella de masas. Hasta la fecha, en la edición de los EE.UU. han aparecido 19 números de *FANGORIA* con sus deformados rasgos adornando la portada. Y en nuestra revista hermana «Starlog» se ha llegado a afirmar que Freddy es el Sr. Spock de *FANGORIA*. El caso es que la popularidad de Freddy sigue subiendo como la espuma, al igual que la de *FANGORIA*. Y muchos de los números citados han sido récord de ventas para la editorial. A pesar de todo el éxito y toda la fama que se ha ganado, Robert Englund sigue siendo el mismo, el actor laborioso que siempre ha sido. La primera vez que nos vimos, iba vestido con todo el equipo, y se pasó por la redacción para promocionar *Pesadilla 2*. Desde entonces, hemos trabajamos juntos en varios números de *FANGORIA* y en diversas convenciones. En todo momento, siempre ha tenido una palabra amable para sus admiradores y para la revista. ¿Es éste el verdadero capítulo final? Permitidme que lo dude. En el caso de Jason no lo fue, después de todo. Son los números que dan las taquillas los que deciden esta clase de destinos. Pero, pase lo que pase, quiero agradecer de corazón a New Line Cinema y a los creadores de *Pesadilla* el haber producido unas películas que han influido, innovado y fortalecido el género; y vayan también mis felicitaciones a Robert Englund por haberse convertido en el actor terrorífico más memorable desde los tiempos de Lugosi y Karloff. Y para terminar, y sin desmerecer, me quito el sombrero ante Wes Craven, el genio que dio pie a todo. No podrían ha[illegible] sin [illegible]

HISTORIA DEL TERROR

Foto: Ron Grover/Copyright 1980 Paramount Pictures

Uno de los muchos trucos usados en la serie *Viernes 13*: Jason conquistó Manhattan... y el público se durmió en las butacas.

Los años 80 vieron cómo el maquillaje conseguía ser respetado por la Academia, empezando con *Un hombre lobo americano en Londres*.

Los años 80

La muerte de un subgénero cansado y la aparición de nuevos talentos dio comienzo a lo que prometía ser la década más emocionante en la historia del género... y entonces llegó el video

Por MICHAEL GINGOLD

Hacia 1981 la moda de las películas de psicópatas ya daba señales de cansancio pese a llevar sólo dos años de vida. El año anterior casi todas las grandes productoras y distribuidores independientes ofrecieron una película de psicópata, y con excepción del *Viernes 13* de la Paramount y *Prom Night (idem)* [estrenada en vídeo por Avco/IVS] de Avco Embassy, ninguna había ido demasiado bien en taquilla. Entre las perdedoras estuvieron *Terror Train (El tren del terror)*, *He Knows You're Alone (Sabe que estás sola)*, *New Year's Evil (Fin de año maldito)* y *Graduation Day* y algunas más de ambiente campestre o estudiantil. El terror había empezado a perder parte de la respetabilidad y aceptación conseguida a finales de los 70; los críticos decían que el género se había convertido en una excusa para el descuartizamiento misógino de jovencitas. Los productores abandonaron rápidamente a los psicópatas para concentrarse en otra clase de terror.

Las posibilidades de calidad que ofrecían sólo se hicieron evidentes después de que las películas de psicó-

patas dejaran de existir como moda. El año 1982 vio el estreno de *Alone in the Dark (Solos en la oscuridad)*, donde un argumento con varios maniacos iba acompañado por un humor negro ante el que palidecían todas las demás copias de *La noche de Halloween*. La segunda mitad de la década nos dio títulos tan excelentes como la feroz *The Hitcher (Carretera al infierno)*, de Robert Harmon, la diabólica *The Stepfather (El padrastro)*, de Joseph Ruben y la elegante *Dead Calm (Calma total)* de Philip Noyce; *Atracción fatal*, un lujoso «thriller» de Adrian Lynne que escondía un auténtico corazón de película de psicópatas fue uno de los grandes éxitos del 87. En 1989 *Henry: Portrait of a Serial Killer (Henry, retrato de un asesino)*, de John McNaughton, conmocionó a toda la comunidad del

La posibilidad de que hubiera películas de psicópatas de calidad sólo se hizo evidente después de que se extinguiera la moda

terror: rodada tres años antes y estrenada en 1990, consiguió las mejores críticas obtenidas por cualquier película del género que se recuerdan en los últimos tiempos.

En los 80 algunos de los psicópatas más populares de las décadas anteriores fueron sometidos a la secuelitis. *Psicosis 2* y *Psicosis 3* salieron mejor de lo esperado gracias a la inteligente dirección de (respectivamente) Richard Franklin y Anthony Perkins. La retahíla de secuelas de *Viernes 13*, por otra parte, dependía siempre del mismo argumento y sustituyó la creatividad en el guión por trucos baratos. Y quienes se quejaban del *Halloween 3 (Halloween 3)* [editado en vídeo por Thorn/EMI] sin Michael Myers recibieron lo que se merecían cuando Mustafá Akkad produjo las innecesarias (y totalmente inútiles) cuarta y quinta entrega de la serie.

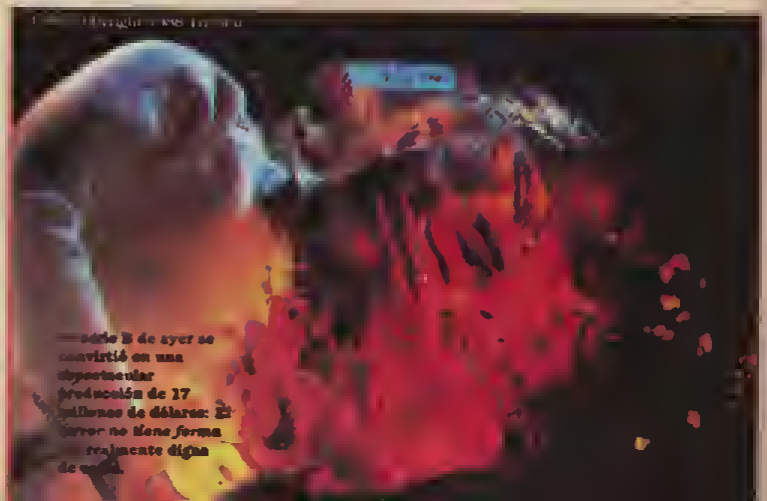
Mientras la película de psicópatas tenía sus altibajos, los directores que trabajaban otros tipos de terror empezaron a llenar la pantalla con una violencia cada vez más fuerte. Los innovadores maquillajes de Tom Savini en *Zombi y Viernes 13* le abrieron camino a unos maquillajes y efectos especiales más explícitos. Rick Baker ganó el primer Oscar concedido al maquillaje con *An American Werewolf in London (Un hombre lobo americano en Londres)*, de John Landis; Rob Bottin, un protegido de Baker, creó monstruos horrendos para *The Thing (La cosa)*, de John Carpenter, trabajo que en opinión de muchos todavía no ha sido igualado. Más recientemente, la nueva versión de *The Blob (El terror no tiene forma)* de Chuck Russell combinó los talentos de Lyle Conway y Tony Gardner para un superfestival de monstruosidades. Otros artistas simultanearon el «estrellato» en los efectos especiales con la dirección, como Stan Winston *(Pumpkinhead [Pacto de sangre])*, Chris Walas *(The Fly II [La mosca 2])* y el mismísimo Savini (la nueva versión de *La noche de los muertos vivientes*).

En cuanto a los independientes, el éxito obtenido por *Zombi* al estrenarse sin calificación hizo que gran cantidad de películas usaran el mismo slogan autoimpuesto de «Entrada prohibida a los menores de 17 años». Sus títulos iban desde productos caseros como *Moniac* o *El día de la madre* a la interminable serie de copias e imitaciones italianas fabricadas por Lucio Fulci, toda una demostración de que el director Luigi Cozzi estaba en lo cierto cuando decía: «En Italia los productores no te preguntan cómo es tu película. Te preguntan a qué película se parece.» El epítome de esta moda fue una copia de *Tiburón* dirigida por Enzo Castellari, tan parecida al original que la Universal acudió a los tribunales y logró impedir su estreno en los Estados Unidos.

Entre las películas europeas notables que pudieron verse estuvieron *Tenebrae*, *Phenomena* y *Opera (Terror en la Opera)* [estrenada en vídeo por Lauren], todas de Dario Argento. Argento también actuó como productor de *Demons*, el enérgico banquete de sangre dirigido por Lamberto Bava, y de su poco estimulante secuela. El español Bigas Luna nos dio *Angustia*, llevando el motivo película-de-horror-convertida-en-realidad de estos títulos a un nivel más intelectual; en México, el largamente ausente y reverenciadísimo Alejandro Jodorowsky dirigió la extraña e inquietante *Santa Sangre*.

Inglaterra también exportó algunos títulos notables del género en los 80. La poética y aterradora *The Company of Wolves (En compañía de lobos)* de Neil Jordan y la intrigante *Paperhouse (Casa de papel)* de Bernard Rose exploraron el lado oscuro de las fantasías infantiles, mientras Ken Russell maltrataba a Mary Shelley en la plúmbea *Gothic (ídem)* y a Bram Stoker en la malísima pero divertida *Lair of the White Worm (La guarida del gusano blanco)* [estrenada en vídeo por LAX]. Finalmente, el escritor Clive Barker dirigió la soberbia *Hellraiser*, que tuvo una secuela igualmente intensa a cargo de Tony Randel. Por desgracia la última película de Barker, la no del todo lograda pero fascinante *Nightbreed (Razas de noche)*, apenas si se ha exhibido en los Estados Unidos.

Mientras, nuevos directores norteamericanos dejaban huella con películas cada vez más explícitas. Sam Raimi nos ofreció *Evil Dead (Posesión infernal)*, que contenía el más aterrador uso de la ultraviolencia y algunos de los más asombrosos movimientos de cámara nunca vistos en el género. Joel Coen, que trabajó de montador en esa película, formó equipo con su hermano Ethan para dirigir *Blood Sampie (Sangre fácil)*, una sangrienta película negra que fue muy popular. Frank Hehenlotter dirigió *Basket Case (¿Dónde te escondes, hermano?)*, la historia de amor fraterno más extraña imaginable, a la que siguió *Brain Damage*, una historia de chico-y-su-parásito. Después de una serie de obras teatrales tan salvajes como bien acogidas, Stuart Gordon hizo que el subgénero de los sabios locos perdiera la cabeza con *Re-Animator* (ídem). Dan O'Bannon, el guionista de *Alien*, se convirtió en director con *The Return of the Living Dead (El regreso de los muertos vivientes)*, que inyectó sangre



cómica en el subgénero de los zombies; y de Nueva Zelanda llegó *Bad Taste* (idem) (estrenada en vídeo por Weekend), la sangrienta comedia de Peter Jackson sobre alienígenas cuya hamburguesa favorita está hecha con carne humana.

Resulta irónico que muchos de esos éxitos utilizaran elementos humorísticos, dado que la comedia de terror fue una de las modas más despreciadas de los 80. Pese a los casos ya mencionados y a un par de éxitos de gran presupuesto (*Ghostbusters [Los cazafantasmas]* de Ivan Reitman, y *Beetlejuice [Bitelchús]*, de Tim Burton), el subgénero nos dio engendros como *Transylvania 6-5000 (Transilvania 6-5000)*, *Teen Wolf (De pelo en pecho)*, *Saturday the 14th (Sábado 14)* (estrenada en vídeo por MGM), *Student Bodies* y *National Lampoon's Class Reunion*. *House (Housed, una casa alucinante)* y *C.H.U.D.* (idem) (estrenada en vídeo por Medusa/LAX), que mezclaban con éxito sustos y risas, fueron seguidas por secuelas ridículas.

Volviendo a los grandes presupuestos, las productoras importantes empezaron a invertir más dinero que nunca en el género, obteniendo resultados desiguales. Steven Spielberg produjo *Poltergeist* (idem), una asombrosa historia de fantasmas dirigida (algunos afirman que sólo de nombre) por Tobe Hooper; *Gremlins* (idem), dirigida por Joe Dante, una feroz película satírica de monstruos cuya violencia inspiró la creación de la calificación «menores de 13 años acompañados por sus padres»; y *Arachnophobia (Aracnofobia)*, dirigida por Frank Marshall, una efectiva puesta al día de la vieja historia «ataque de las arañas asesinas». Otros grandes nombres que probaron el género con varios grados de éxito fueron John Irvin (*Ghost Story [Historia macabra]*), Michael Wadleigh (*Wolfen [Lobos humanos]*), Paul Schrader (*Cat People* [idem]), Jack Clayton (*Something Wicked This Way Comes [El carnaval de las tinieblas]*, editada en vídeo por Filmayer), Michael Mann (*The Keep [El torreón]*, editada en vídeo por CIC/RCA), Franc Roddam (*The Bride [La prometida]*), Alan Parker (*Angel Heart [El corazón del ángel]*), John Schlesinger (*The Believers [Los creyentes]*) y George Cosmatos (*Leviathan [Leviatán, el demonio del abismo]*). Oliver Stone y Tony Scott debutaron en los grandes estudios con *La mano* y *The Hunger (El ansia)* respectivamente, antes de pasar a proyectos más caros.

Los estudios también le dieron su oportunidad de usar grandes presupuestos a las superestrellas independientes de los 70. Pero al principio casi todas ellas trabajaron para la Avco Embassy, que fue sin duda el estudio independiente más valioso de comienzos de los 80. Avco, que sabía mantener bajos los costes y promocionar bien sus productos, le sirvió de trampolín a John Carpenter (*The Fog [La niebla]* y *Escape from New York [1997, huida de Nueva York]*), Joe Dante (*The Howling [Aullidos]*), David Cronenberg (*Scanners* [idem]), Wes Craven (*Swamp Thing*), Don Coscarelli (*Phantasma*) y otros.

Después Carpenter dirigió *La cosa*, *Christine*, de Stephen King, el éxito de críticas *Starman* (idem) y la mezcla de géneros *Big Trouble in Little China (Golpe en la Pequeña China)*. Molesto por sus experiencias con el estudio durante el rodaje de esta última, Carpenter volvió a los pequeños presupuestos con las desiguales pero interesantes *Prince of Darkness (El príncipe de las tinieblas)* y *They Live*. Después de *Gremlins* Dante dirigió dos comedias de C•F, *Explorers (Exploradores)* e *Innerspace (El chip prodigioso)*, perdió pie con *The Burbs (No matarás... al vecino)* y recobró el equilibrio con la hilarante *Gremlins 2: The New Batch (Gremlins 2, la nueva generación)*. La desigual carrera de Craven pasó de la cima que supuso *A Nightmare on Elm Street (Pesadilla en la calle Elm)* al abismo de *Deadly Friend (Amiga mortal)*, con *The Serpent and the Rainbow (La serpiente y el arco iris)* y *Shocker* quedando en zona intermedia. Coscarelli fracasó con una historia de espada y brujería, *The Beastmaster (El señor de las bestias)* y desapareció durante una temporada antes de reaparecer con *Phantasm II (Phantasma 2)*.

Otros dos veteranos del terror fueron ascendiendo sin la ayuda de Avco. Tobe Hooper no volvió a estar a la altura de *La matanza de Texas*; sus películas de los 80 (de *The Funhouse [La casa de los horrores]* a *Spontaneous combustion [Combustion espontánea]*, editada en vídeo por RCA) van de lo mediocre a lo impresentable. Tom Holland, que escribió el guión de *The Beast Within (Con la bestia dentro)* (editada en vídeo por Warner) y *Psicosis 2* entre otras, dirigió *Fright Night (Noche de miedo)*, que complació al público, y *Child's Play (Muñeco diabólico)*. El talento más excéntrico y errático del terror, Larry Cohen, dirigió una retahíla de extrañas películas serie B entre las que hay una excelente historia de monstruos como *Q (La serpiente voladora)* y un par de secuelas interesantes (*It's Alive III [La isla de los vivos]*, estrenada en vídeo por Warner, y *Return to Salem's Lot*), y que finalizó con la desastrosa *Wicked Stepmother (La bruja de mi madre)* (estrenada en vídeo por MGM).

Pero dos de los directores más interesantes que hicieron grandes películas en los 80 fueron Cronenberg y

El enfoque humanístico del terror usado por David Cronenberg acabó logrando cautivar al gran público con *La mosca*.

Foto: Copyright 1986 20th Century Fox

Foto: Robert Penn/Copyright 1976 20th Century Fox

En una década repleta de secuelas, *Aliens* fue una de las pocas que logró estar a la altura de su predecesora.

Sólo en una película de Clive Barker como *Hellraiser* es posible que Andrew Robinson sea una de las personas más normales

Foto: Copyright 1987 New World

George Romero. Antes de culminar su trilogía zombie, Romero dirigió la elegante *Creepshow* (ídem), un homenaje a los comics de la EC que tuvo mucho éxito. Romero no tuvo tanta suerte con su primera producción para un gran estudio, *Monkey Shines (Atracción diabólica)*, una gélida y fascinante historia sobre el bien, el mal y la bestia que se oculta dentro de todos nosotros: su distribuidora estadounidense la trató mal y se hundió sin dejar rastro. Cronenberg fue más afortunado; después de que su absorbente y muy extraña *Videodrome (Videódromo)* fracasara, tuvo un modesto éxito con la excelente *The Dead Zone (La zona muerta)*, basada en una novela de King. Después llegó *The Fly (La mosca)*, que cautivó tanto al público como a la crítica. Cronenberg se ganó todavía más alabanzas críticas con *Dead Ringers (Inseparables)*, aunque la historia de los ginecólogos gemelos y su extraño lazo psíquico no atrajo al gran público.

Finalmente estuvo James Cameron, el último de los graduados cormanianos que consiguió un éxito realmente grande. Después de haber trabajado como diseñador y encargado de efectos especiales en *Galaxy of Terror (La galaxia del terror)* y otras películas, pasó a la dirección con la olvidable *Piranha II: The Spawning (Piraña 2, los vampiros del mar)*, pero sólo un año después dirigió *The Terminator (Terminator)*. Luego llegó su mayor logro: *Aliens (Aliens, el regreso)*, que superó al *Alien* de Ridley Scott tanto en éxito de taquilla como en escalofríos y emociones.

Hay dos minimodas de los 80 que merece la pena consignar. Una fue la carrera para adaptar a la pantalla cualquier cosa escrita por Stephen King; aparte de las ya mencionadas estuvieron *Firestarter (Ojos de fuego)*, de Mark Lester, *Children of the Corn (Los chicos del maíz)*, de Fritz Kiersch, *Silver Bullet (Miedo azul)*, de Daniel Attias y el debut como director del propio King con *Maximum Overdrive* (estrenada en vídeo por Dister). El cada vez menor éxito de taquilla hizo que King estuviera ausente de las pantallas durante un tiempo, pero en 1989 *Pet Sematary (El cementerio viviente)* de Mary Lambert fue todo un

Foto: Copyright 1988 Lorimar

El terror objetivo también tuvo sus buenos momentos en los 80, aunque el Freddy del tuberculoso ni era tan corriente como el de la pantalla grande.

bombazo, y fue seguida por *Graveyard Shift*, de Ralph Singleton y la excelente *Misery* de Rob Reiner. También estuvo el (breve) regreso de la S-D, encabezado por *Parasite (Parásito)*, una serie B de Charles Band, animado por el éxito de *Viernes 13 tercera parte* y rápidamente liquidado por *Jaws 3-D (Tiburón 3-D)* y *Metalstorm* (idem) de Charles Band (estrenada en video por Media).

La invasión del video fue mucho más importante y duradera, y ha tenido más influencia sobre el género que cualquier moda de las que se recuerdan en los últimos tiempos. Al principio pareció que el nuevo mercado sólo ofrecía ventajas: era una nueva forma de ver tus películas favoritas, los títulos no estrenados en cine podían ser vistos y los fracasos de taquilla tenían una nueva oportunidad. El video también sirvió para que los directores independientes tuvieran un nuevo lugar donde mostrar sus talentos sin los elevados costes inherentes a una película destinada al cine.

Por desgracia por cada director que supo aprovechar un presupuesto reducido hubo una docena de incompetentes que ofrecieron desastres insoportables. Además, que el mercado del video pusiera tanto énfasis en los nombres famosos produjo una oleada de secuelas innecesarias. Sólo la mentalidad obsesionada por las etiquetas de la industria del video ha podido inspirar cinco secuelas de *Aullidos* (todas han sido editadas aquí, la mayoría en CBS-FOX).

Re-Animator le dio vida cinematográfica a los intestinos que te digieren

Las productoras importantes empezaron a invertir más dinero que nunca en el género, obteniendo resultados desiguales.

El video tuvo efectos muy graves para los distribuidores independientes de mediana categoría. Los espectadores descubrieron que podían esperar y ver las mismas películas pagando el alquiler en vez de abonar el cada vez más caro precio de una entrada de cine, y muchas compañías independientes se extralimitaron produciendo películas de alto presupuesto y haciendo campañas publicitarias a nivel nacional. Pese a las afirmaciones de Michael Douglas en *Wall Street* (idem) la codicia no fue buena para Cannon, Atlantic, Vestron, New World y, lamentablemente, Avco Embassy, que acabó siendo vendida a Norman Lear y quebró poco después. Las grandes productoras siguieron fijándose en los talentos prometedores que aparecían en el campo de los presupuestos reducidos, pero con un par de excepciones John McTiernan, Kathryn Bigelow, Renny Harlin, Joseph Ruben, Rowdy Herrington y ahora John McNaughton han abandonado rápidamente el género para pasar a las grandes producciones de acción.

En 1984 el panorama del terror independiente pareció animarse brevemente cuando Charles Band creó la Empire Pictures con el propósito declarado de proporcionarle una nueva salida a los productos del género. Pero el exceso de ambición y una larga serie de malas películas hicieron que Band no lograra convertirse en el nuevo Roger Corman. Corman siguió haciendo series B a través de su nueva casa, la Concorde Pictures, pero por desgracia su calidad global no está a la altura de los días gloriosos de los años 70.

De cara a los 90, las perspectivas del género son inciertas pero no parecen del todo malas. Las secuelas psicopáticas se dirían condenadas a desaparecer y los directores que cuidan la forma planean toda una nueva hornada de terrores inteligentes. Los directores independientes siguen encontrando lugares donde mostrar sus visiones originales: la última es *Hardware* (idem), de Richard Stanley. Esperamos tener unos años 90 tan emocionantes como saturados de terror...

LAS MEJORES TRECE PELICULAS DE TERROR DE LOS AÑOS 90

Aullidos (1981)
Poltergeist (1981)
La cosa (1982)
Posesión infernal (1983)
Pesadilla en la calle Elm (1984)
Re-Animator (1985)
Aliens (1986)
La mosca (1986)
Hellraiser (1987)
El padrastro (1987)
El terror no tiene forma (1988)
Atracción diabólica (1988)
Henry, retrato de un asesino (1986)

¡¡POR FIN EN ESPAÑA!!

EL TERRORIFICO REALISMO DE LAS MASCARAS DE LATEX

REF MS 1

REF MS 2

MASCARAS DE LATEX

3.000 PTAS + 25[illegible] PTAS GASTOS DE ENVIO

[illegible] EDICIONES ZINCO, S. A.

[illegible]

Nom[illegible]

[illegible]

CARTAS DEL

Estoy más feliz que el conde Drácula metido en un internado de señoritas. Las cartas llegan a paladas de enterrador, y ya tengo varios ataúdes llenos. Ya no sé qué hacer con el poco espacio del que dispongo. Veamos lo que habla en el buzón este mes...

EXTRACTOS DEL NECRONOMICON

Hola, queridos masticadores de la noche. Os escribe un gran fan vuestro y de cualquier movida relacionada con el terror y la macabro, ya sean películas, novelas, juegos o, como en vuestro caso, revistas. Primero me gustaría preguntaras si en esta revista llegaréis a publicar una página para comprar todo tipo de objetos, ya sean brazos cercenados, dentaduras, caretas de famosos dementes y toda la peña, ya que en la **FANGORIA** americana sí salen. Después, decíros que soy un gran fan de la literatura fantástico-terrorífico (en especial Lovecraft), y me he enterado que se preparan seis nuevos filmes sobre sus novelas (*Shadow Over Innsmouth (El ser del umbral)*), entre otras, y desearía saber si sabéis algo sobre ellas, cuándo llegarán a España, si saldrán vía cine, o al vídeo, o que nunca llegarán, y si podéis incluir un reportaje en vuestra maravillosa revista. Os estaré eternamente agradecido si publicáis esta carta.

M. Llorens
(El Susurrador en la Oscuridad)

¡Al fin, al fin! ¡Alguien a quien le gusta Lovecraft y no habla de Stephen King! Hijo mío, tienes pagada un cubata de sangre de byakhee. Lo del «merchandising», creo ya haberlo dicho, es una cosa que irá muy poco a poco... si podemos hacerlo. De momento, ya tenemos camisetas (y bien chulas que son), es un principio, ¿no? Preguntaré a la gente de FANGO del otro lado del charco a ver qué es lo que saben, que yo he oído campanas tocando a difunto. Si tienen reportaje, tranquilo, que se publicará. De momento,

(Fotos: J. Campos)

estate atento al estreno de The Resurrected, *de Dan O'Bannon: creo que te volverá loco. Y no te pierdas el resto de la revista, que siendo especial H.P.L., me parece que verás tus ansias más que satisfechas. Ya que comentas la palabra «juegos» (una de mis debilidades)... supongo que tendrás el juego de rol de* La llamada de Cthulhu. *Todo lovecraftiano que se precie debería tenerlo.*

UN FANGOMANIACO MAS

Me encanta **FANGORIA**. Es la revista más original, atrevida y de todo que he visto en el

mercado. Además, tiene una casa muy especial, toca el maestro del cine, el terror. Me encanta el terror en todas sus formas, pero si desearía que publicárais algo más de cine gore, y que más o menos cada dos meses publicárais unas películas para que la gente que no ha visto gore en su vida se entere de qué va la movida. Otra de mis acuciadas sugerencias es que publiquéis, bueno, lo que habéis hecho con Bay y Nelson en el anterior número, y con los años sesenta, pero más individual, una película, un actor, la filmografía de un monstruo ¿me captas? Me gustaría preguntarte (de hecha la estoy haciendo): ¿no crees que el cómic de terror suele ser una auténtica mierda, por lo menos en España y salvo honrosas excepciones? Yo creo que el fallo es que el terror en cómic, especifiquemos, en un cómic que se hace en dos semanas, el terror de este cómic no puede ser tan expresivo como en una película o en un cuadro (véase Goya). Lo verdad es que a pesar del **Reposeo del FANGORIA** de julio, yo creo que a todo este tipo de cine la tienen humillada, por lo menos aquí en España. Pongamos el ejemplo de *El silencio de los corderos*, una película cojonuda, bueno, pues aquí, en Madrid, la estrenaron en dos cines y en una de V.O., mientras que la última *Profecía*, que en Estados Unidos fue venta directa en vídeo, me parece que dobló en salas, y que conste que no diga que esta *Profecía* sea mala, pero .

Algunas instantáneas del *Magic 01*: El stand de la Escuela Ocultista Ricard Bru, donde estuvimos los de *FANGO*, un potencial lector de nuestra revista y un gurú mecánico que adornaba el stand de Sabat, el bazar de los brujos.

Deseo fervientemente ver ya en pantalla grande *House IV* y ésa de los *Organos*, porque tienen una pinta rojísima.

Otra pregunta es si podrías decir algo más del *Splatterpunk*, porque me quedé muy contento al leerlo en la crítica de libros, por lo menos el nombre suena de puta madre. Supongo que esto es todo. Sin más, me despido hasta otra. Muy sangrientos saludos de.

Kaneda
Madrid

Por tu carta deduzco que te va el cyberpunk y los hamatitas a litros o partes iguales: eso es el «splatterpunk». Verás que tu sugerencia no cayó en saco roto: la entrevista a Herbert Lom del número anterior ha hecho las delicias del personal. Sobre lo que me dices del cómic, estoy de acuerdo contigo si te refieres a cosas tan cutres como S.O.S., Escorpión, y todas esas revistas de cómics de horror gótico que se publicaban hace años en nuestra piel de toro, pero mal vas si te refieres a La tumba de Drácula *(tengo la colección completa),* Heitraiser *o las historias de John Constantine. El cómic de terror tuvo su momento y ahora se está adaptando al signo de los tiempos. Cuestión estrenos: Es la cruda realidad, y la maldición de todo fangomaniaco que se precie. Por delante de, pongamos por*

caso. Organos o Freddy Vi lrán, aunque nos duela, Pretty Woman. Elegir un amor a Ghost (¡aaarghl), ya se sabe... Supongo que ser parte de una inmensa minoría es parte importante del encanto del cine de terror.

EL QUE SABE, SABE...

¡Hola, amigos! Inicia mi misiva echando un cable al grupo musical que aparecía en las *Cartas del Averno* del número 4 de **FANGORIA**. La película de Daniel Haller *The Dunwich Horror* fue editada en vídeo con el título *Terror en Dunwich* por Video Movies International S.A., y fue distribuida a través de International Video Sistemas S L. Susseñasson C/ Olite, número 37 (Pamplona) Teléfonos (948) 2422630 y 2411045 Espero que les sirva de ayuda.

Me gustó el repaso al terror en la década de los 70, aunque discrepo en la selección de las trece mejores películas. ¿Cómo se puede incluir en ella *El regreso de los vampiros* (por cierto, con un título español bastante engañoso)?

Tampoco comparto la idea de convertir la saga de *House* en comedia y sí alabo la senda apuntada por Sean Cunningham en *House III (The Horror Show)*, terror puro y duro Mezclando géneros puede salir otra *House II* (¡No!)

Por cierto, en el número 4 de **FANGORIA** no he encontrado la segunda parte del artículo *La novia de Reanimator*. Iniciado en el número 3 ¿Qué ha ocurrido?

¿Podéis desvelar ya los novedosos apuntados por Luis Vigil en la editorial del número 4? Me dejó bastante intrigado. .

Impulsado por la fama que se le ha dado a la película *Cromosoma 3*, la alquilé hace poco en un videoclub y me defraudó bastante. Es lo peor que he visto de Cronenberg.

Para despedirme, una duda hace varios meses que no localizo en Castellón la revista *Fantastic Magazine*, de excelente presentación y contenido ¿Debo achacarlo o un fallo en la distribución o ha sido, desgraciadamente, cancelada?

José Ruiz Gómez
Apartado de Correos 72
12080 Castellón de la Plana

Me apuesto el pescuezo a que nuestros amigos maños agradecerán eternamente tu ayuda, muy acorde con este número tan lovecraftiano (Sigo esperando esa maqueta, no os creáis que me he olvidado). La de la peli de marras... bueno, esto es una revista plural, y hay que respetar la opinión de nuestros colaboradores. Sólo es un notita desafinada en una serie de artículos que, a mi modo de ver, son estupendos.

La de House creo que es un follón por culpa de diversos factores La primera me gustó horrores, («¡Mierda, viene una del otro mundo, y encima se quedo sin bolas». Richard Moll, House I) con la segunda me rel muchísimo (a pesar de lo cu tre) y la tercera me agradó sobremanera, pero no es House. Clara que ya sabes que aquí, en FANGO, no le hacemos ascos a la polémica ni a la que los lectores quieran opinar. La puerta queda abierta...

Lo de La novia de Re-Animator ha sido una de esos despistes de programación tan típicos en una editorial tan atareada como la nuestra. Si no se nos han traspapelado los fotolitos, prometo subsanar el error.

Lo siento, pero no puedo desvelar por el momento la sorpresa que nuestro amado director nos prometió en el Responso. so pena que me apliquen la doncella de hierro y el gato de siete colas. Dentro de unos meses, yo mismo, que estoy metido hasta las cejas, lo anunciaré a bombo y platillo, no te preocupes.

De Fantastic Magazine sólo puedo decirte que llevan una racha muy desgraciada, la cual nos apena muchísimo. Aparte de cambiar de dueño, hace unos meses murieron en accidente de circulación su director y dos redactores. Su pérdida ha sido irreparable para la afición y el resto del equipo, que decidió tomarse un mes de respiro y volver a la carga Al menos, eso es lo que me comentaron en Sitges, pero los pobres están hechos polvo anímicamente, y se comprende. Así que no les censuréis si se lo toman con calma. Desde aquí, hacemos votos para que Fantastic Magazine vuelva por sus fueros, superados todos estos problemas.

EN DEFENSA DE JACINTO

Coincidiendo con la aparición en la revista de un reportaje sobre los años 60 y el cine de terror, en el que se citaba mínimamente al actor y guionista Paul Naschy, me dirijo a usted pidiendo un mayor reconocimiento por parte de la revista hacia este «monstruo» del cine de terror, único precursor en España de este tipo de películas.

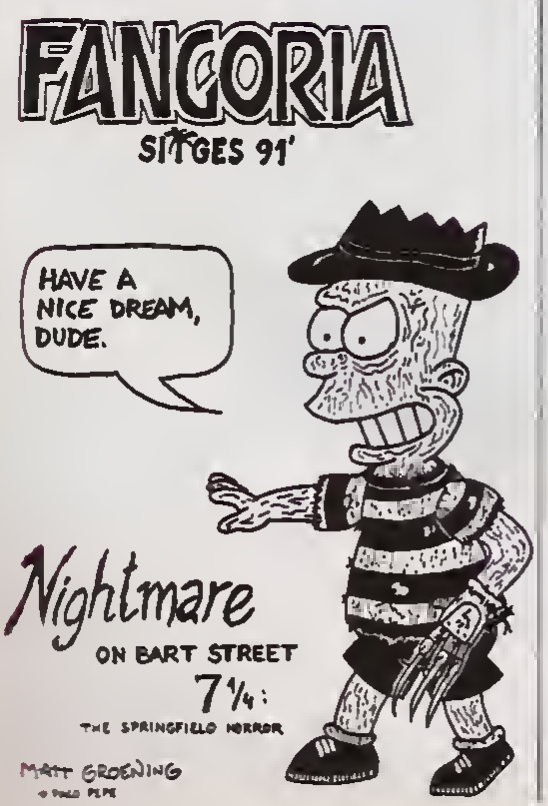
Anunciándome como uno de los primeros fans de la revista, espero con ilusión que mis peticiones se hagan realidad Muchos gracias

Sergio Molina Primavera
Madrid

¡Claro que reconocemos a Jacinto! ¡Faltaría más! Gracias a él, y a la tierna edad de nueve años, yo descubrí el cine de terror con El Espanta surge de la tumba y La noche de Walpurgis. Sabes que Paul ha estado bastante enfermo, pero nos consta que se ha recuperado y sigue en la brecha. Ahora mismo me pongo a mirar en el archivo a ver qué es lo que tenemos, creo recordar que tenemos incluso material americano... aunque mi mayor ilusión sería entrevistarle en persona. Ten un poco de paciencia, y comprende que, mal que nos pese, nuestro buen amigo tiene también un montón de detractores...

¿MAL GUSTO?

Por fin me decido a escribir a esa maravilla de revista, o ese mensual vaso de sangre, que todos los meses nos hace disfrutar de lo lindo, **FANGORIA** (¿quedo bien? Yo creo que sí?. Desde mi habitación quiero dar un saludo a todos los que hacen **FANGORIA**, y por supuesto a todos los que lo leen. Quería hacer unas preguntas; lo primero de ellos es: si nunca vais a dedicar un pequeño espacio destinado al cómic de terror, como Hellraiser, la Casa del Pantano, algu-



Mascota de FANGO para el Festival de Sitges. Dibujo del caradura que perpetra esta sección.

no que sepáis, porque yo yo ná conozca más. La segunda de mis preguntas es más explícita, el monstruo que aparece al lado de la novia de Frankenstein ¿quién es y en qué película sale? Otra pregunta que me viene a la memoria es qué te pareció la película *Bad Taste*, porque a mí me pareció bas'onte buena. Y ya por último, a ver si te tiras el rollo y me publicas este pequeño anuncio. Busco peña para hacer cortometraje seria y enrollado, asea, de terror. Escribidme sólo de Madrid y dar ideas, nos pondremos en contacto.

Carlos Arévalo Scarpa
Paseo Húsares, 44, tercera D
28024 Madrid

¿Más cómic? Olvidé comentarte a Kaneda en la contestación anterior lo mismo que tengo que decirte a ti: no hablamos de cómics en FANGO porque para eso tenemos a nuestra hermana "Comics Scene" (en el último número salió una entrevista con Marv Wolfman, sobre el retorno de La tumba de Drácula, que pa qué). El monstruito de Horizon al que haces referencia no es otro que la Mosca, no la del Cronenberg, sino la primera versión de los 60 con Vincent Price (que, por una vez, no hacía de malo). A ver, a quien le haya gustado Bad Taste, que levante la mano... y yo el primero, es el antídoto perfecto contra el empacho de cutrezombis-atómicos-y-otras-variantes. Publico tu anuncio, para que veas que «me tiro el rollo». Gracias por tu apoyo.

TERROR POR ORDENADOR.

Estaba leyendo el número 4 de vuestra maravillosa revista cuando, de repente, una fuerza maléfica me ha impulsado a escribiros.

En primer lugar, quiero deciros que estáis haciendo las delicias de un montón de gente como yo, amantes del terror.

Ya era hora de que pudiéramos disfrutar de **FANGORIA** en España (y en castellano). De verdad que os felicito por haber llevado a cabo la edición de **FANGORIA** en nuestro país, y os animo (y como yo, muchísima gente) a que sigáis deleitándonos con la revista.

En segundo lugar, me gustaría que me respondiérais a unas preguntillas.

–¿Cuándo se estrenará *Terminator 2* en España?

–¿Podremos ver aquí *The Pendulum and the Pit*?

–¿Será **FANGORIA** de tirada mensual?

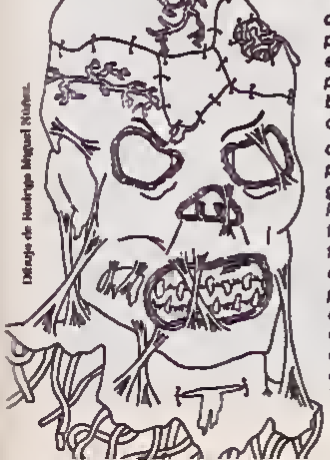
–¿Podremos suscribirnos a **FANGORIA**?

Algo sobre lo que no hemos leído nada en **FANGORIA** es lo referente a terror por ordenador, si, como suena. Me refiero concretamente a maquillaje por ordenador. Precisamente os he mandado un ejemplo con un disquette.

Espero impaciente la llegada de de enero, y el número 5 de **FANGORIA**. Feliz año nuevo.

Carlos «Nyrnane»
Nova Negrilla
Huelva

Una de las cosas que más me gustan de contestar el correo (aparte de que nos piropeáis más que a la Kim Basinger), es que vuestra capacidad para sorprenderme no tiene límites. He obviado los datos técnicos, para no aburrir al personal, pero Carlos me ha mandado dos gráficas de ordenador, uno, una chica preciosa digitalizada a color, y el segundo, la misma chica pero recién pasada por una batidora Moulinex. Desconozco qué programas has utilizado, Carlos (me gustaría que te pusieras en contacto conmigo y me dieras detalles), pero la idea me ha parecido fantástica: yo estoy manos en el teclado experimentando con el De Luxe Paint II, a ver qué se puede hacer. Toda aportación de los lectores será bien recibida, a la mejor sale un artículo chulísimo para Las Mil Caras del Miedo. (Formato PC EGA-VGA, si puede ser).



Dibujo de Rodrigo Miguel Núñez.

FREDDY KRUEGER

Amo de los sueños

Hija de Wes Craven, Robert Englund y Kevin Yagher. Falleció el día 15 de enero de 1992 a menos de Rachel Talalay, tus hijos, fans y productores no te olvidarán jamás.

Sobre tus preguntas (perdona la euforia, pero es que aunar mis dos aficiones favoritas, terror e informática, me alucina), te puedo decir que Terminator 2 se estrenaba el 5 de diciembre, o sea, que todos la hemos vista ya. El pozo y el péndulo la veremos, seguramente en vídeo, pero habrá que tener paciencia. Si no nos fallás y todo va bien, antes de la que pensás FANGORIA será mensual... y, por desgracia, no podemos ofrecer servicio de suscripción por el momento. Cazoria en el quiosco es parte de la diversión..

¡A ver esos disquettes, que ya tardan! Sigo con mis investigaciones acerca del terror por ordenador.

Comunicaciones diversas: Fausto Fernández Blanca (Barcelona), ya sé que los muertos vivientes de la imprenta volvieron a pifiarla con los textos del correo anterior, pero no es para ponerse así no te perdono que te metas con John Saxon. Ya les hemos quitado el vídeo y las películas de Brinke Stevens. Gracias por los cumplidos a Joaquín Torres Fernández (Tarrasa), Antonio Bernal Rodríguez (Cádiz), Manuel Domínguez Sánchez (Madrid) –a ver si nos mandas tu fanzine–, Raúl Romera Morilla, (Sevilla) –estoy loco por ver tu película de «bajísimo presupuesto»– y al Dr Orloff –da gusto recibir cartas como la suya, a pesar de que demuestra que sabe ocho veces más que ya de cine gracias por los datos.

Y ahora, los inevitables notas macabras. Esto es importante. Lamento muchísimo la metedura de garra en el correo del número 4 en el que confundí el alginato con el ultracal. Con la ayuda de mis amigos de DDT y de Oscar Campos, de La Coruña (¡gracias, tocayo!), he comprobado en mis propias carnes que el alginato es un compuesto de algas usado en odontología (ergo, puede conseguirse en depósitos dentales). Se mezcla con agua, es de color rosado y seca muy rápido. Capta muy bien el detalle, es flexible, inocuo e ideal para sacar moldes. Ni se os ocurra hacer moldes sobre la piel con yesa: podríais quemaros. Sólo espero que nadie haya cometido ya una locura. En el futuro, procuraré asesorarme bien antes de abrir la boca. Tened siempre presente el consejo de Vincent J. R. Kehoe maquilla, pero seguro.

Más cosas. Como os comentaba en Las Mil Caras del Miedo, el segundo fin de semana de noviembre tuvo efecto el Magic '91, en el Pueblo Español de Barcelona. Magic es la feria de las Ciencias Ocultas y la Adivinación, auspiciado por la revista de parapsicología Karma 7. Seguro que a muchos de los que seguís la revista os interesan estos temas. Para los que no pudieron asistir, baste con decir que estuvo concurridísima (además de que el espacio era muy reducido), hubo algunas conferencias muy interesantes, se veía de todo (hindúes auténticos, sanadores, brujas modernas, hipnotizadores, tiradores de cartas) y se podían comprar cosas rarísimas. Yo mismo me gasté una pasta gansa en tarots, incienso, amuletos, péndulos, una estatuilla de «umbanda» (vudú brasileño), una bola de cristal y, y... Aprovecha la ocasión para agradecer a Mercé Comas, quiróloga y a Ramón Piana, director de Karma 7, las atenciones que tuvieron con FANGORIA durante su visita.

Y por este mes, ya está bien, que la cosa ha quedado muy densa. Sed buenos chicos, y limpiad la sierra mecánica de sangre cuando hayáis terminado de trabajar con ella... Y que tengáis un muy escalofriante Año Nuevo.

Recopila y contesta:
—Francisco José Campos
(El ocupunto de Pinhead)

LA INVASION DE LOS MONSTRUOS

«SON OF DARKNESS: TO DIE FOR II»: *To Die For (Besos de sangre)* (estrenado en vídeo por Panorama) fue una película de vampiros de baja presupuesto con una calidad superior a la habitual que contaba con un buen guión, la última aparición en la pantalla del difunto Duane Jones y efectos especiales de maquillaje de John Buechler que estuvieron a punto de conseguirle una calificación X. Los cines norteamericanos apenas lo exhibieron, pero los resultados en vídeo fueron lo suficientemente buenos para que el productor ejecutivo, Greg H. Sims, decidiera poner en marcha *Son of Darkness: To Die For II*.

La película vuelve a contar con varios miembros del reparto original, incluidos Steve Bond y Amanda Wyss como vampiros resucitados por accidente cuando un técnico de laboratorio se hace un corte en un dedo y la sangre cae sobre sus restos. Sydney Walsh y Brendan Hughes no volverán a aparecer. Kate, el personaje de Walsh, ha sido confinado en una institución mental y Vlad Tsepes (alias Drácula) será interpretado por Michael Praed. Rosalind Allen interpreta a Nina, una joven que adopta al niño nacido de un interludio romántico entre Vlad y Kate que tuvo lugar en la primera película. Leslie King vuelve a colaborar en el guión y la MMI de Buechler proporciona los maquillajes. David F. Price, hijo de Frank Price, el presidente de Columbia Pictures, sustituye a Deran Sarafian, el director de la primera película.

Foto: Cortesía de Talent Access

Alguien debería enseñarle a este demonio de *To Die For II* cómo comportarse en la mesa.

«En la primera película estuvimos muy limitados, pero todo lo que hicimos salió muy bien y ha acabado convirtiéndose en una película de culto con muchos fans –dice Sims– No soy un gran entusiasta de las secuelas *per se*, pero la buena de hacer la secuela de una película que tuvo un éxito moderado es que te permite expandir el concepto y llegar a un público más amplio.»

«Lo difícil fue decidir qué se hacía, y acabé hablando con gente que había hecho secuelas, como Wes Craven –dice King, quien escribió un guión de ciencia ficción para el maestro del terror–. Me aconsejó que lo mejor era olvidarse de todo lo anterior y empezar de nuevo, y he intentado seguir su consejo.» King inventó una historia en la que Vlad decide dejar de matar gente y finge ser el doctor Max Shreck para tener acceso al suministro de sangre de un hospital. «El bebé le ha hecho cambiar –explica King–. Se ha vuelto mucho más paternal.»

El presupuesto ha subido bastante y ahora supera ligeramente el millón de dólares y, a diferencia del decepcionante anticlímax del original, la secuela concluye con una batalla de artes marciales al estilo Hong Kong entre los vampiros.

«Lo que identifica a una película de baja presupuesto es que cuando llegas al final normalmente ya no tienes ni un centavo que gastar –dice Sims–. Conseguir un final espectacular es muy difícil, pero esta secuela tiene un desenlace de veinte minutos que ha exigido un trabajo de dobles sencillamente increíble.»

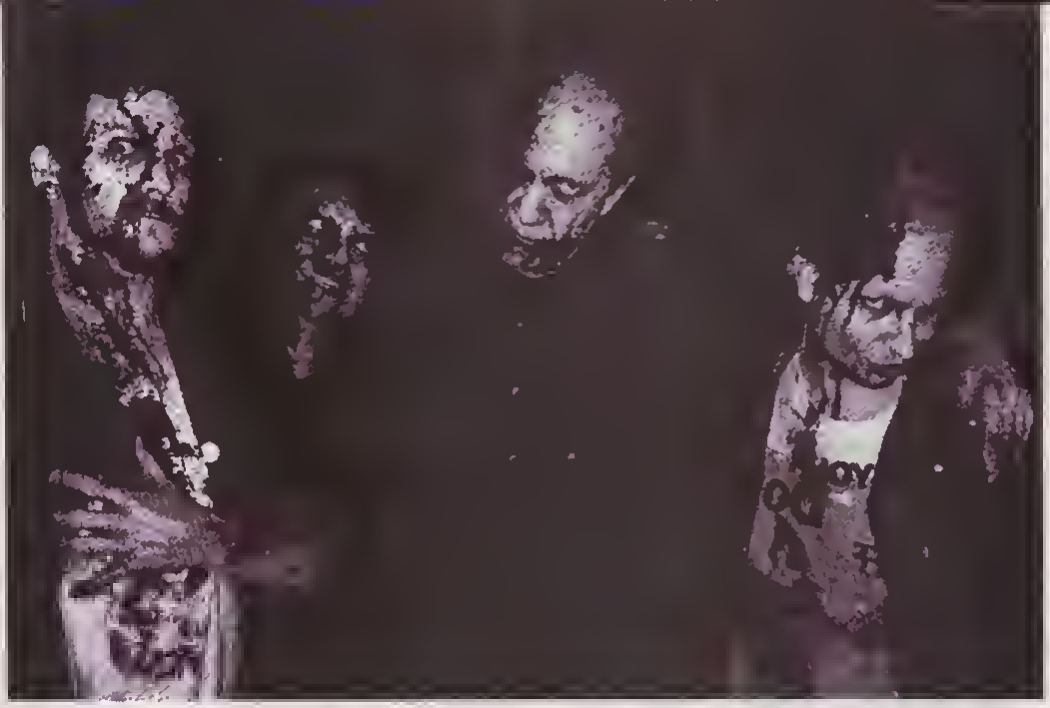
La secuela también tiene sus momentos explícitos, incluyendo una cabeza de lobo articulada que desgarra la garganta de una víctima, un paciente mutilado en un accidente de coche cuyo pecho destrozado tienta al doctor Shreck y una vampira que se roe la muñeca a mordiscos para escapar al sol naciente. Irónicamente, estas horrendas secuencias han surgido de la mente de un guionista que confiesa no haberse atrevido a ver *Misery*.

«Cuando vimos las tomas un día hubo algo tan horrible que me volví hacia el director y le dije, "¡Eso es demasiado espantoso!" "¡Bueno, tú lo escribiste!", me respondió.»

—Steve Biodrowski

Foto: Cortesía de Jeff Farley

«Colmillos por haber hecho un gran trabajo», le dice Michael Praed a Jeff Farley, artista de los efectos especiales.



Dos zombies más: Gahan Wilson y Marianne Walter con Skipp y Spector (izquierda y derecha, respectivamente) durante el rodaje de *NOTLD* en 1990.

SKIPP, SPECTOR Y «THE BRIDGE»: «Llevamos años echando nuestra basura por encima del hombro –dice Craig Spector– *The Bridge* cuenta la que ocurre el día en que nuestra basura despierta y nos arranca el trasero a mordiscos.»

La primera novela de Skipp y Spector en más de dos años y medio es algo más que un regreso a su territorio habitual para el dúo pionero del «splatterpunk». Evidentemente, las páginas de la novela contienen su buena dosis de «cosas desagradables» y *The Bridge* también cuenta con un monstruo que, según John Skipp, es el peor de todos los que han creado hasta ahora.

«Hace que todos los monstruos que hemos creado hasta la fecha parezcan personajes de *Los osos amorosos*. Pero la novela también trata un tema muy serio, y está centrada en el hecho de que al no eliminar adecuadamente nuestros desperdicios –especialmente los tóxicos–, estamos alterando el orden natural de las cosas. Esta novela nos ha exigido toneladas de investigación –comenta Skipp–, y durante esas investigaciones descubrimos que hay personas a los que se les paga entre 30 y 40 dólares el barril por eliminar ilegalmente desperdicios tóxicos guardándolos en sus propiedades, y que por la noche camiones cisterna llenos de desperdicios tóxicos recorren las carreteras comarcales con las válvulas abiertas. Es algo que ocurre en todas partes. *The Bridge* no se parece en nada a *Prophecy (Profecía maldita)*, donde la contaminación quedaba limitada a un río y un oso mutante. Tenemos la esperanza de que eso hago que nuestra novela resulte mucho más aterradora.

»La premisa nos la sugirió un libro que leímos, *The End of Nature*, de Bill McKibben, donde se explica que en el breve período de tiempo transcurrido desde la Revolución Industrial hemos alterado de forma permanente a la naturaleza y a la misma estructura subatómica. Hemos modificado la sopa primordial de la que surgimos hace millones de años y la hemos sustituido por una sopa primordial tóxica, y el que algo desconocido despierte y una nueva forma de vida surja de ella sólo es cuestión de tiempo.»

The Bridge cuenta la que ocurre en un pueblecito del este de Pennsylvania cuando el monstruo se presenta en la calle Mayor.

«El monstruo es una especie de toxicidad consciente –revela Spector–. Su media es el líquido, y puede entrar en contacto con los sustancios tóxicos que haya en él y, prácticamente, en cualquier otro medio ambiente, la cual incluye todo lo que se puede encontrar en la vida cotidiana, desde los alimentos que comes hasta el aire que respiros y tu propia cuerpo .. Todo lleva dentro alguna clase de toxina.»

El dúo necesitó más de un año para escribir los primeros cien páginas, y los rompió en cuanto acabó de escribirlas.

«Eran horribles –comenta Skipp–. No habíamos logrado definir el concepto del monstruo, y no teníamos nada claro cómo iba a ser la novela.»

Pero en cuanto la consiguieron *The Bridge* empezó a funcionar.

«Escribir la novela fue una experiencia muy intensa –opina Spector–. Empapelamos el suelo de mi habitación con un esquema de la novela y la dividimos en escenas, como si fuese una película. John era una cámara y yo otra, y cada una tenía que rodar ciertas escenas ciertos días. Nos sentamos delante del ordenador espalda contra espalda y cuando terminabas una escena se la pasabas por encima del hombro al otro para que le echara un vistazo. El primer esbozo queda terminado en tres meses: la novela en ocho. En comparación *Light at the End* (*La luz al final del túnel*, editada por Martínez Roca) necesitó dos años.»

Spector dice que ambos han mejorado y evolucionado como escritores.

«Ahora nuestra estilo es mucho más limpio –afirma–. No hay tantas desviaciones de la acción principal. No se trata tanto de eliminar cosas como de concentrarse en lo que importa. La energía de este libro viene de la historia; ésa es una de las cosas que hemos aprendido trabajando para el cine.»

El dúo ha empezado a trabajar en una novela de licántropos llamada *Animals*.

«Será a los licántropos lo que *La luz al final del túnel* fue a los vampiros –prometen, y también están preparando adaptaciones de *The Bridge* y *Deadlines* para la pantalla grande.

—David Kuehs

Crónicas necrománticas 3. El origen del mal (The Origin of Evil), Brian Lumley. Ed. Timun Mas

Quien haya leído (¿osaré decir padecido?, sí, sí, oso) los dos entregas anteriores de la serie sólo podía tener dos cosas claras antes de abrir esta tercera: 1) Harry Keogh es el superhéroe definitivo y no hay mal de este mundo o del otro que se le resista, y teniendo en cuenta esto, ¿qué no podrá decirse del hijito de Keogh salvo que es la repera elevada al cubo? 2) Dados los desastres y meteduras de pata que azotan tenazmente a los servicios secretos paranormales (que más parecen subnormales) de la Unión Soviética en cuanto ponen manos a la obra, cualquiera supondría que tendrían la lección ollen aprendida y dejarían en paz todo aquello Con-Lo-Que-El-Hombre-No-Ha-De-Jugar (ruega que se intente pronunciar la frase sin respirar y con voz lo más altisonante posible).

Pues no, damas y caballeros, al parecer todos teníamos clara esto menos Lumley y la tercera entrega comete el ya algo repetitivo delito de cara dura de utilizar el mismísimo esquema de los dos anteriores cambiando el lugar de la acción y poca más. Me explico, a lo intento los rusos vuelven a hacer de las suyas y abren una puerta ¿dimensional? que comunica con el lugar donde se originaron los wamphyri y, naturalmente enseguida empiezan a perder los papeles y Keogh padre e hijo se encargan de que los acaben de perder del todo. Aparte de eso, nada digno de mención y nada que haga variar el dictamen de folletín descarado y progresivamente más chunga con el que ya carga la serie.

Reservado para adictos o Lumley e hiperforafos de las sagas entregables.

Las moradas del terror. Selección de Kathryn Cramer y Peter D. Pautz. Ed. RobinBook

Pues qué quieren que les diga, una siempre ha tenido cierta debilidad por los casos encantados, esa deliciosa rama de la arquitectura especializada en lo sorpresa, lo sugerencia y los miles de problemas más o menos horrorosos o los que se puede enfrentar el ser humano en su faceta de «home habitando», y lo único que le preocupaba un poquito era que en los últimos tiempos la casa encantada parecía atravesar por un lamentable bache imaginativo y un atasco de repeticiones.

Doble alegría, por ello, es la que proporciona esta magnífica antología galardonada con el Premio World Fantasy, y digo doble porque en primer lugar permite comprobar que los casos encantados no han sido afectados por los problemas crediticios e hipotecarios que tanto afligen a los viviendas más prosaicas y, en segundo lugar, porque la habilidad de los recopiladores no permitido que la gama de relatos no quede limitada por ninguna clase de restricción. Como bien dice Cramer en el epílogo a la antología, la arquitectura y el horror abarcan todos nuestros vidas y la gracia de la antología está en que –por una vez–, eso no es una mera declaración de principios sino una magnífica realidad.

El índice es de los que obren el apetito al más pintado, e incluso autores que nunca han sido santos de mi devoción (como Koontz, con «En la oscuridad») se encuentran considerablemente más sueltos y finos que de costumbre, pero aparte de eso la antología contiene algunas de los joyas más rutilantes que el fan ha podido echarse a la cara en lo que va de año. No nos andemos con más rodeos quien no leo «La llamada» (un Robert Aickman tan tremendamente bueno como todo lo suyo, pero quizá más aterrador que de costumbre) o «Instinto de anidar» (un Scott Baker que se diría la plasmación literaria de todas las innovaciones radicales que Argento ha ido introduciendo en la arquitectura fílmica de los últimos años) tendrá negada para siempre la entrada en el paraíso de los terrorismos.

Imprescindible para todo amante del género y para todo el que haya contemplado alguna vez

con escepticismo y cierto resquemor la grieta que empieza a surcar su techo pulcramente recién pintado.

Escalofríos (Nightchills), Dean R. Koontz. Ediciones B

Suponga que usted es viudo, que aún no la tiene superada y que decide recuperarse pasando las vacaciones con su hijita e hijito en un delicioso pueblecito maderera. Siga suponiendo –ande, no me sea arisco–, que tiene la desgracia de que dicho pueblecito ha sido escogido como marco para una diabólica operación de control mental y que después de haber consumido el agua drogada y haber sufrido el adoctrinamiento subliminal la población parece normal pero está listo para responder a la frase «Ya soy la llave» con la frase «Ya soy la cerradura», a continuación de la cual se les puede pedir cualquier cosa, desde que te digan la hora hasta que se tiren por una ventana. Suponga que usted se encuentra más o menos solo ante el peligro y que debe enfrentarse a esta diabólica confabulación que puede acabar con el mundo tal y como lo conocemos, que todo parece estar en su contra y que la única que le ayuda es que los malos de turno son un trío de tarados incompetentes con profundas deficiencias psíquicas y que el Señor siempre está de parte de los buenos.

Una vez haya supuesto todo esto y teniendo en cuenta que el libro tiene el nivel estilístico e imaginativo más plano que esas líneas dibujadas por la plumilla en el papel pautado para los encefalogramas de *Línea mortal*, pregúntese a usted mismo o misma (en cuyo caso debe hacer todas las suposiciones anteriores poniendo viuda en vez de viudo) si vale la pena gastarse los dineros y los (misericordiosamente pocas) horas de su vida que tardará en leer «Escalofríos» y obre en consecuencia.

Reservada para coleccionistas de cromos koontzianos y gente firmemente convencida de que el Bien siempre gana.

Los carniceros (The Butchers), Brian Lane. Ed. Valdemar

Debo empezar aclarando que este libro no es una obra de ficción, que luego siempre vienen las quejas y la gente protesta ferozmente diciendo que «les engañan y que si ya está bien. *Los carniceros* es, sencillamente, una muestra de ese género que tanto encanto a los anglosajones y que aquí es virtualmente desconocido y que se dedica a narrar los casos más famosos de la historia criminal describiendo con mayor o menor lujo de detalles la que Landrú hacía con la rabadilla de sus víctimas a cuántas puñaladas le dio Jack el Destripador a su prostituta número tres.

Aclarado esto, también hay que decir que el atractivo de *Los carniceros* es considerable, sobre todo para los seguidores del género negro/serie u ocasionales que enloquecen por un poco de sangre bien aplicado, una degollina hecha según mandan los normas clásicos o una ración de morbo y mente enloquecida visto desde dentro. ¿Por qué? Muy sencillo, damas y caballeros, pues porque cuanto se narra en el libro –y puedo asegurar que hay una considerable cantidad de horrores–, es absolutamente real, porque todo sucedió en su momento y porque los espaventos de horror e indignación moral o de la otra que sacuden a los representantes de la judicatura y la policía que aparecen en sus páginas están más que justificados. Como atractivo secundario que añadir al de la veracidad, Lane tiene el de poseer ese encantador sentido del humor y el quitarle importancia a los atrocidades tan típica de los ingleses (el mismo que permite mezclar té, asesinatos y campos de golf en los obras de Agatha Christie), y aunque a veces se echa en falta un poquito más de comprensión o empatía con los infelices degolladores del libro, hace que la lectura resulte francamente compensatoria.

Recomendado para interesados en la historia criminal y amantes del bricolaje criminal que no deseen cometer errores.

–Albert Solé

LAS MIL CARAS DEL

Un terrorífico paseo por el apasionante mundo de los Efectos Especiales

Por FRANCISCO JOSE CAMPOS

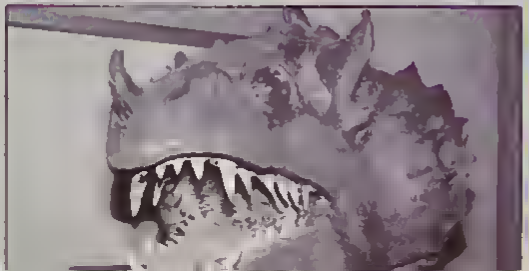
LOS MONSTRUOS DE LA DREAM FACTORY INVADEN SITGES

Lo prometido es deuda, así que aquí tenéis este brevísimo reportaje sobre la insólita exposición que se ce ebró en el marco del Festival de Cine Fantástico de Sitges, con un protagonista de excepción: Colin Arthur.

Colin Arthur es el discípulo aventajado del mítico Ray Harryhausen, inglés de nacimiento y afincada en la actualidad en Madrid. Colin recibió su bautismo de fuego con los simios que aparecen en las primeras imágenes de *2001: Una odisea del espacio*. A partir de aquí, la lista de filmes en los que Colin empleó su talento es interminable. *Las aventuras de Simbad, El guerrero rojo, Furia de titanes, Conan, Alien, Lo grieto, Lo historia interminable 2*.

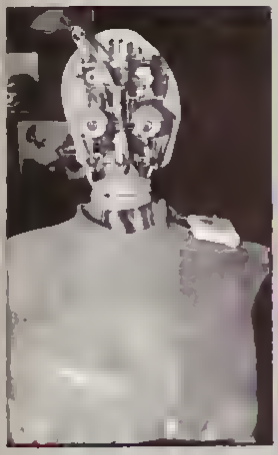
De la gran calidad humana de Colin Arthur es algo de lo que no se puede dudar. Colin era miembro del jurado del Festival, cosa que le tenía atareadísimo, por no mencionar un trabajo que estaba llevando a cabo en la trastienda de la exposición. A pesar de ello, Colin siempre tenía una palabra amable para todo el mundo, y atendía a cualquiero que se le acercase, fuesen medios de comunicación, fanzineros, público, curiosos de los E/E o aficionados en general. Indudablemente, el señor Arthur, con su simpatía y buen hacer, se metió en el bolsillo a toda la gente del Festival (nosotros incluidos). Teníais que haber oído la ovación que le dispensó el público cuando se le hizo entrega de la «Maria» (el premio del certamen), como reconocimiento a su carrera. Le aplaudieron casi más que a Hulk Hogan.

¿Y en qué consistía esta muestra tan particular? Pues en una docena a más de piezas de diversos peículos en las que él y su taller, la *Dream Factory*, han trabajado. La gente podía mirar, tocar y accionar los diversos objetos, toda una nueva experiencia. La exposición, ubicada en el antiguo Matadero de Sitges, fue toda un éxito de público. Pasaron un montón de televisiones, radios y periódicos, amén de personajes tan populares como Juan Luis Goas, Carlos Pumares, Jaume Figueres o Jordi Estadella, la mirando los fotos y sus correspondientes comentarios, y será casi como si hubiérais estado allí...

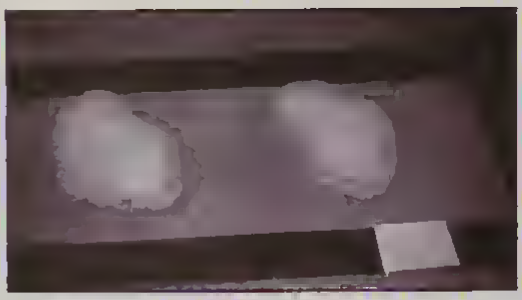


Trío de monstruos: el draconiano de *La grieta*; la cabeza del monstruo de *El guerrero rojo* y una serpiente que se utilizó en *Conan*. Los tres están hechos de látex, con relleno de gomaespuma y diversos mecanismos para el movimiento. En todos los modelos, el trabajo más delicado es el de escultura y pintado. El molde es casi una rutina para Colin.

Bustos listos para trabajar. El blanco, de yeso, es de Sean Connery, y sobre él se esculpió un maquillaje protésico de envejecimiento, que sería pasado a látex. El busto rosado, hecho de alginato, pertenece a Victoria Abril, y era el trabajo en el que Colin andaba atareado. Además de éste (que habría de convertirse en un doble perfecto de Victoria para una escena de su próxima película), Colin estaba trabajando en dos bustos más de la actriz. ¡Hasta nosotros le echamos una mano con las cejas (hechas con las cerdas de un pincel) y los ojos, fabricados en poliéster!



Un ejemplo de «animatrónic», una de las especialidades de Colin. El mecanismo de esta cabeza móvil, realizada para *La insoportable levedad del ser*, es totalmente artesano, y consta de elementos hidráulicos y electrónicos, dirigidos por radio control. La cabeza, que podía ser accionada por el público, se mueve en todas direcciones y puede abrir o cerrar ojos y boca.

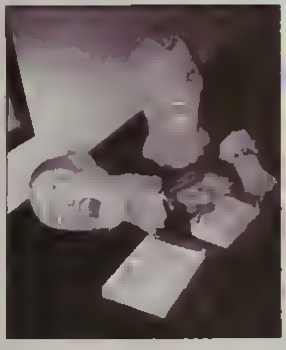


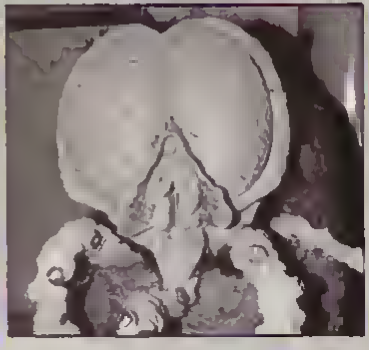
Varias instantáneas de Colin, durante la larga charla que mantuvo con un servidor. Podemos decir, sin pecar de inmodestia, que nos hicimos muy buenos amigos. Los fangomaniacos y aficionados a los E/E que peregrinaron para verle a él (y a nosotros, que también nos asediaron por la cuestión del MIKEL) fueron legión. Durante todo el tiempo que estuvimos en la exposición, no se habló de otra cosa que no fuera maquillaje y efectos... El equipo de FANGORIA destacado en Sitges quiere agradecer de corazón a Colin y a su mujer, Marisa, las atenciones que tuvieron con nosotros, y los buenos ratos que pasamos juntos entre látex, gomaespuma y otros materiales sintéticos.

¿Querías saber cómo es un molde para látex? Pues aquí los tenéis. El primero , es para una pistola falsa que ha de fundirse en una escena. Fijaos especialmente en los bordes con sus correspondientes encastres, y cómo están hechos para lograr un perfecto aprovechamiento del látex al inyectarlo. El segundo, mucho más sencillo es el bebé del Comerrocas de *La historia interminable 2*.

«Off the record» hicimos una serie de contactos muy interesantes para esta sección. En la foto, Daniel Manzó y sus cabezas cortadas, posando muy ufano entre las creaciones de su ídolo, Colin Arthur: cuando veáis la que es capaz de hacer este chico, os moriréis de envidia (Colin quería llevárselo a Madrid para que trabajara con él). La enorme mano de King Kong que veis la construyó el equipo de DDT (David, David & Tato) para un anuncio de videodiscmen, y estuvo expuesta en el Brigadoon del Retiro. ¡Qué pasada! Los chicos de DDT también nos explicarán otros cuantos secretillos en próximas Mil Caras del Miedo. Hasta entonces, ¡duro y el Ultracal, que hay que llenar el mundo de monstruos!

Otro par de bichejos, en este caso el murciélago de *Quatermain en las minas del rey Salomón*, y otro monstruito de *La grieta* (de boca muy sospechosa, todo sea dicho). También están hechos de látex, con adición de pelo sintético. La verdad es que así, al natural, no impresionan tanto como en la pantalla.





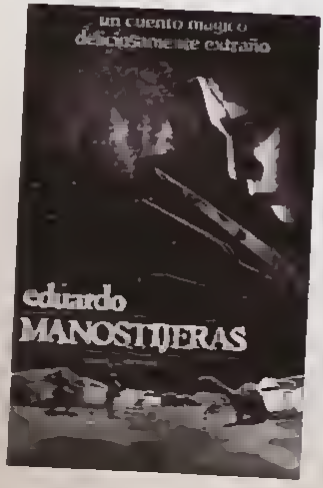
Fotos: J. Campos

EL CUBILDE EL CICLOPE

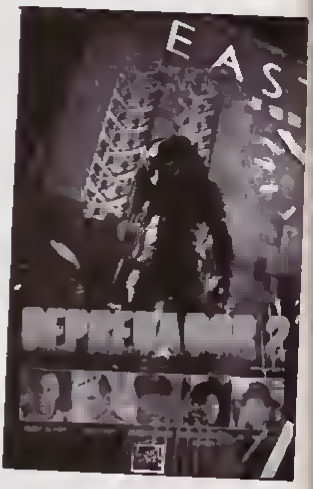
Las largas noches de invierno, con el viento ululando en el exterior, apresurados paseantes bajo los titubeantes luces de las farolas y sombras inquietantes en la lejanía son momentos idóneos para los amantes del terror más exquisito, del pavor más intenso. Son las noches ideales para disfrutar de un filme de género, un sangrienta gore, un macabro suspense o un horripilante caso criminal, son las noches de poner en marcha el vídeo, de manejar el mando a distancia con acierto y de sumergirse en el líquido del terror, del asco y de la repugnancia. Son los instantes para el placer de lo terrorífico, para entablar relaciones con los monstruos de la imaginación, los seres nacidos de las perversiones y las enfermedades. Pasen, pequeños sufridores, al encantador mundo de las pesadillas y disfrutar con el misterio del vacío, con la angustia de la oscuridad, con el silencio de la nada.

Un moderno Frankenstein. De todos los monstruos aparecidos últimamente en el cine, no cabe duda que el más tierno y sentimental, el más original y humano, es Eduardo Manostijeras, un moderno Frankenstein, que, por razones de acabado, se encuentra con unas terroríficas tijeras en lugar de unas ágiles manos. Lejos absolutamente del sangrienta Freddy de la saga de Elm Street, la última película de Tim Burton (el afortunado realizador de *Batman*), *Eduardo Manostijeras*, que ahora llega al formato vídeo de la mano de Fox Video, es un cuento mágico deliciosamente extraño, con un inicial tono de comedia, que se convierte en una dramática pesadilla y donde nuestro desamparado, pero a la vez peligroso, héroe se alza como prototipo de ser diferente, en una sociedad que no perdona las características particulares, que nos quiere a todos iguales, colocados y repetidos hasta el infinito. A partir de un guión de Caroline Thompson, basado en una idea de la propia guionista y de Tim Burton, éste no construida un filme muy inteligente, lleno de sensibilidad, divertido a veces, irónico otros, pero siempre marcado por una gran humanidad, que es la que destila nuestro Eduardo, proyecto inacabado de un sabio loco –tema recurrente en el mejor cine fantástico–, personaje que no por azar está interpretado por el gran Vincent Price, un actor carismático en el cine fantástico y de terror. La historia de este joven, inocente e inexperto Eduardo, rescatada de un solitario castillo por una emprendedora ama de casa que se dedica a la venta de productos Avon (una magistral, como siempre, Dianne Wiest), es la historia del enfrentamiento de dos mundos, de dos actitudes. La normalidad y la anormalidad presentes en una pequeña comunidad burguesa, muy a la americana, donde mientras el joven Manostijeras utiliza su «anormalidad» en bien de todos es abiertamente aceptado, pero cuando, incapaz de controlar la «anormalidad» de sus extremidades superiores, ya no es útil, es sangrientamente perseguido por aquellos mismos (y aquellas mismas) que la habían utilizado como un objeto exótico.

Eduardo Manostijeras es también una variación sobre el tema de la bella y la bestia, la larga tradición cinematográfico, con esa tierna y feliz historia de amor entre Eduardo (un excelente Johnny Depp) y Kimm (una cada vez mejor Winona Ryder), una especie de Romeo y Julieta modernizado, para confirmar que los dramas desarrollados en su época por Shakespeare siguen siendo tan vigentes ahora como antes. A destacar la extraordinaria banda sonora de Danny Elfman, habitual colaborador de Burton, así como los magníficos efectos especiales de Stan Winston, ganador de un Oscar por *Aliens*, y nominado por *Depredador* y *Heartbeeps*. Un vídeo de muchos quilates, absolutamente recomendable, y una película que reanima el apagado panorama del cine fantástico.



El terror viene del espacio. Todo aficionado al género hubiera apostado, desde el primer momento, por una segunda parte de *Depredador*, aquella interesante película que interpretara el forzudo Arnold Schwarzenegger bajo las órdenes de John McTiernan, y que ya ha tenido su versión vídeo. Ahora, al año justito de su estreno, llega, cómo no, la segunda parte de *Depredador*, *Depredador 2*, con bastantes cambios en su equipo responsable, pero con la misma eficacia de acción, violencia y efectos especiales que tenía su antecesora.

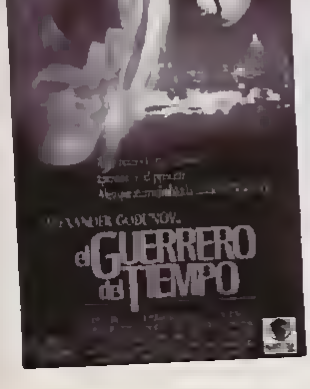


Ni McTiernan ni Schwarzenegger quisieron repetir la aventura de *Depredador*, y para *Depredador 2* (una de las grandes novedades en vídeo que ha editado Fox Video), Stephen Hopkins (un gran especialista en cine fantástico y de terror: *Pesadilla en Elm Street 5*, entre otros), asumió la dirección, y Danny Glover (el veterano policía negro de *Arma letal* y *Arma letal 2*) se convirtió en el protagonista, a cabeza de protagonistas, porque también aparecen hombres ilustrados como Gary Busel (*Miedo azul*, *Arma*

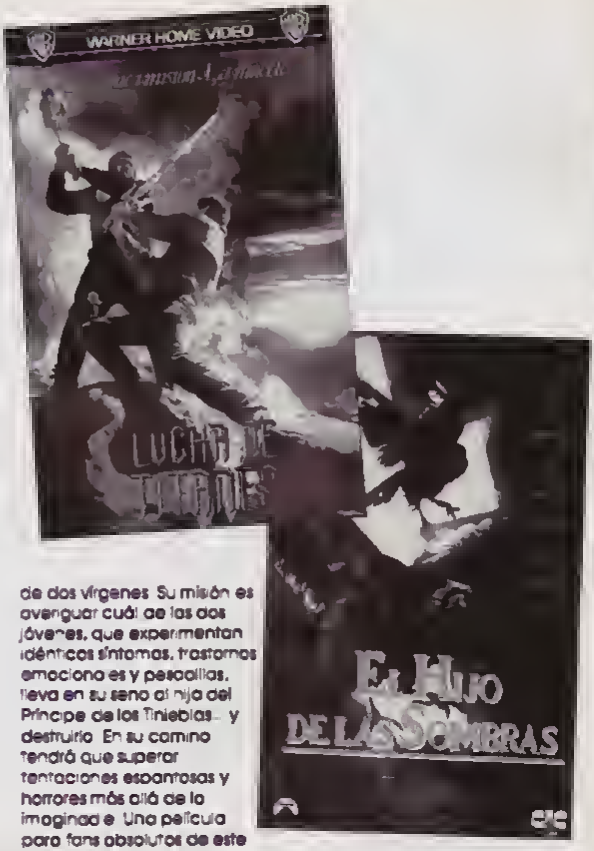
letal), Rubén Blades (*Un lugar llamado Milagro*) y María Conchita Alonso (*Traición sin límites, Perseguido*). Una vez más, el gran atractivo es ese *Depredador* (incorporado de forma impresionante por Kevin Peter Hall, un enorme «stunt man» de dos metros y diecinueve centímetros de estatura, que ya hizo el primer Depredador), que llega a la Tierra dispuesto a una sangrienta cacería, en la que no va a estar solo, porque viene acompañado de otras miembros de su raza.

Las calles de Los Angeles, de un cercano Los Angeles de 1997, son el escenario donde se desarrollan las temibles, violentas y sangrientas luchas entre el grupo de policías que capitanea el teniente Mike Harrigan (Danny Glover) y ese monstruoso ser del espacio exterior. Espectacularidad y emoción, en una película marcada por los efectos especiales, nuevamente del inconsable Stane Winston, que hará la delicia de los amantes del ritmo desenfrenado y de la acción constante.

Una piedra apocalíptica. Los historias de objetos misteriosos, cuyo descubrimiento desencadena una serie de acontecimientos apocalípticos es tan vieja como el hombre mismo. La famosa historia de la lámpara de Aladino, de *Las mil y una noches*, sería el antecedente más claro a la historia que desarrolla *El guerrero del tiempo*, un filme dirigido por Willard Carroll y que ahora ha editado en video Record Vision. La película, interpretada por el actor Alexander Godunov (al que todos recordarán por ser el malo en *La jungla de cristal*), narra la serie de acontecimientos que ocurren cuando, envuelta en un halo de misterio, una extraña piedra con forma de óvalo es descubierta en una mina de carbón de Pennsylvania. Una misteriosa inscripción rodea la imagen de una terrorífica criatura. Su descubrimiento causa sorpresa y es trasladada a un museo de Nueva York, donde expertos científicos, ayudados por la Policía, tratan desesperadamente de descubrir el misterio de la piedra. Pronto, terribles asesinatos resucitarán un mito de apocalípticas proporciones, ante el que sólo un hombre podrá oponerse, porque conoce el secreto y posee el arma para combatirlo. Peter Riegert, Joan Severance, William Hickey y Tim Ryan completan el reparto de este filme de buena factura y asegurada intriga.



Las terribles tinieblas del Anticristo. El tema del Anticristo, del enfrentamiento entre un nuevo Cristo y el Diablo ha dado títulos prestigiosos en el cine. Es un subgénero que tiene grandes aficionados y que acumula películas como *La profecía* y su larga saga, *La leyenda de la mansión del infierno* o *Pesadilla diabólica*, entre otras muchos. Ahora, en su versión vídeo, editada por CIC Video, nos llega *El hijo de las sombras*, una película dirigida por Marina Sargenti, y con Anthony John Denison, Brad Davis (el actor protagonista de *El expreso de medianoche*, recientemente fallecido a causa del SIDA), Paxton explica la historia de la profecía que señala que un día, en algún lugar del mundo, habrá dos nacimientos simultáneos por parte de dos vírgenes: uno dará origen al nuevo Cristo, el otro al Diablo. El Vaticano envía al padre Justin O'Carrol para investigar en Estados Unidos los embarazos de dos vírgenes. Su misión es averiguar cuál de las dos jóvenes, que experimentan idénticos síntomas, trastornos emocionales y pesadillas, lleva en su seno al hijo del Príncipe de las Tinieblas... y destruirlo. En su camino tendrá que superar tentaciones espantosas y horrores más allá de lo imaginado. Una película para fans absolutos de este subgénero.



La aventura fantástica. *Dragonfight*, título original de *Lucha de titanes*, que aparece en vídeo editado por Warner Home Video, pertenece al género de la aventura fantástica. La historia, original de Kenneth Dalton, ha sido dirigida por Warren Stevens y tiene como intérpretes a Robert Z'Dar, Michael Paré (el protagonista de *Calles de fuego*), Joe Cortese, Paul Coufos, Charles Napier y James Hong. La aventura se desarrolla a finales de siglo y las corporaciones gobiernan el mundo. La sociedad está dominada por crueles códigos éticos y la propiedad ha sido reemplazada por la soberanía del poder. Un hombre de negocios organiza luchas a muerte entre guerreros profesionales que van vestidos como en la Edad Media y utilizan armas de la época, y los graba para que las grandes empresarias japonesas puedan hacer sus apuestas y seguir las luchas desde sus casas. El ganador superviviente ganará veinte millones de dólares, pero Lochaber, maestro del «Dragonfight», ofensa que ningún precio vale la vida de un hombre, y rehúsa a combatir, por lo que una de las empresas envía a sus hombres en una implacable persecución por el desierto, para obligarle a luchar. Una película típica de este género, donde se combina violencia con emoción, intriga con espectacularidad. La aventura con *Lucha de titanes* está servida.

Y esto ha sido todo por este mes, apreciados lectores. Que sus horrores, que vuestros miedos os sean propicios y disfrutéis con el terror, con la aventura, con lo diabólico y con la magia. Que el vídeo os ayude a disfrutar de los momentos de ocio y a satisfacer vuestros gustos.

—*El Cíclope*

Harpo

DIRIGIDA POR PROFESIONALES DEL MAQUILLAJE

Materiales de Maquillaje, Peluquería, Cine, Teatro, TV.
C/. San Onofre, 6. Tel. 522 69 70
28004 MADRID

GIGAMESH

" la librería"

Especialistas en Ciencia Ficción, Fantasía, Terror, Juegos de Rol y Comic Importación U.S.A.

Rda. San Pedro, 53
08010 BARCELONA

Tel. (93) 246 63 59
Fax. (93) 232 77 08

MADRID COMICS

GRAN STOCK EN COMICS DE TERROR Y CIENCIA FICCIÓN

SILVA 17 • 28004 MADRID • TELEFONO: 5591602 • FAX: 2479459

PIDA CATÁLOGO DE VENTA POR CORREO:
CAMISETAS
LIBROS DE TERROR
Y COMICS BOOKS

NEWTON

RIERA ALTA, 8
BARCELONA,
08001
TEL.: 329 34 66

MAQUILLAJES ESPECIALES

GÒTIC

• TODOS LOS MAQUILLAJES PARA E.E.
• Látex, goma espuma, sangre todos los tipos mastix, gelatina, ceras, pelotas supra y agua....

C/. Condesa Sobradiel, 6
08002 BARCELONA
Tel. 310 00 64

ENVIA 125 ptas. EN SELLOS Y RECIBIRAS CATALOGO

KOMIC
LIBRERIA

SAN PEDRO DE MEZONZO, 34
TELF. 58 32 80 - SANTIAGO

WOLVERINE
LOBEZNO

VEN, VEN... ACERCATE A LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA DE LA ZONA SUR DE MADRID

C/. PARQUE VOSA, 8
(FRENTE MULTICINES)

A 30 SEGUNDOS ESTACION RENFE MOSTOLES

Mercacomic Móstoles
CAMBIO - COMPRA - VENTA

LIBRERIA

TAJ MAHAL

LIBRERIA

COMICS NACIONALES Y EXTRANJEROS
JUEGOS DE ROL • CAMISETAS

Juan Pablo Bonet, 20 - Tel. 37 95 37
50006 ZARAGOZA (ESPAÑA)

H. P. Lovecraft: EL INADAPTABLE

Boris Karloff se desintegra al final de *El monstruo del terror*

Muchas personas han intentado llevar los relatos del visionario escritor a la pantalla de cine. Sólo unas pocas han estado cerca de conseguirlo.

Foto: Cortesía Carl del Vecchio

¿No sería magnífico que pudiéramos desenterrar a H. P. Lovecraft y administrarle una buena dosis del elixir fluorescente inventado por Herbert West? Piensen en las posibilidades. Podríamos convencerle de que escribiera más relatos. No le dejaríamos en paz hasta que nos hubiera explicado cómo se pronuncia la palabra «Chtulhu». Y finalmente, cuando le hubiéramos exprimido hasta la última gota de sabiduría hiasfema, le invitaríamos a un festival de películas basadas en su obra sólo para ver qué cara ponía cuando descubriese lo que una generación de directores de cine ha hecho con sus relatos.

A falta de una forma de reanimar a HPL, tendremos que conformarnos con lo que nos dejó, y sólo podemos emitir conjeturas sobre lo que habría opinado de la oleada de adaptaciones al cine de su obra que nos ha llegado durante los últimos años. Podemos estar seguros de que el número bastaría para sorprenderle, y puede que se quedara perplejo ante las increíbles libertades tomadas con lo que escribió.

Después de todo, estamos hablando del hombre que se marchó a mitad de la proyección del *Drácula* de Tod Browning en 1931 y, un año después, se obligó a soportar el *Frankenstein* de James Whale para acabar considerándolo decepcionante. Puede que los fans de finales del siglo XX que le adoramos lo encontremos bastante difícil de creer, pero la idea de una gran película que tenía Lovecraft era *Winterset* o *Berkeley Square (La plaza de Berkeley)*.

Que nosotros sepamos, Lovecraft sólo tuvo un fugaz contacto con el espectro de la adaptación a lo largo de su vida. Farnsworth Wright, el editor de *Weird Tales*, mostró cierto interés por comprarle los derechos de «Los sueños en la casa de la bruja» para adaptarlo a la radio cuando adquirió el relato para publicarlo en la revista el año 1933. Lovecraft necesitaba el dinero, pero rechazó el ofrecimiento.

Después hizo la siguiente confidencia a uno de sus corresponsales: «¡Jamás permitiré que nada con mi firma sea banalizado y vulgarizado hasta convertirlo en la clase de tontería infantil que se ofrece a los públicos de la radio o el cine con la etiqueta "historias de terror"!»

Ilig Young practica su número de ventriloquía en *La habitación cerrada*, una adaptación que en realidad no tenía nada de lovecraftiana.

El apellido tallado sobre la lápida de esa tumba que Vincent Price se dispone a profanar no nos resulta familiar.

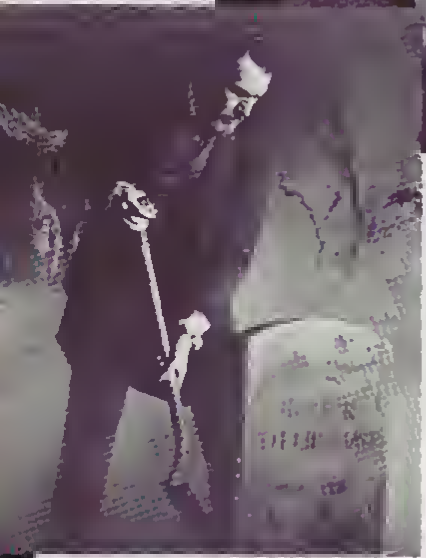


Foto: Cortesía de Carl del Vecchio

Naturalmente, H. P. Lovecraft murió en 1937 a los 46 años de edad. Si estuviera vivo hoy en día, cumpliría 101 años el 20 de agosto..., y probablemente sería mucho más cascarrabias y quisquilloso de lo que fue en sus tiempos de gloria.

La horrible verdad es que el viejo caballero jamás habría permitido que su obra fuese adaptada al cine, y si algún relato hubiera logrado deslizarse por entre las grietas del «copyright» probablemente no habría encontrado gran cosa que alabar. De una cosa podemos estar seguros, y es de que no habría tenido palabras de encomio para el trío de producciones de la American International Pictures que constituyeron el primer tratamiento de su obra en la pantalla grande.

Si hubiera vivido para ver *The Haunted Palace (El palacio de los espíritus)*, estrenada en vídeo por IVS (1963) Lovecraft se habría quedado atónito. La película estaba basada en su única novela, *El caso de Charles Dexter Ward* (la obra narrativa de Lovecraft está publicada en su totalidad por Alianza Editorial), y fue estrenada como parte de la serie basada en Edgar Allan Poe producida por la AIP. El título está tomado de un poema de Poe que Vincent Price recita justo antes de que empieza la acción.

Y en cuanto a si el hecho de ver su apellido unido al de Poe habría halagado a Lovecraft lo suficiente para aguantar la proyección de *El palacio de los espíritus*... Bueno, es un tema de especulación fascinante. Lo que habría visto en la pantalla apenas si guarda un leve parecido con la historia de su Charles Dexter Ward, condenado a ser poseído por Joseph Curwen, un malvado hechicero antepasado suyo. El lugar de la acción fue trasladado de Providence, la amada ciudad natal de Lovecraft, a la mítica Arkham, Massachusetts, sin duda basándose en la teoría de que Arkham resulta más lovecraftiana. Todos los magníficos pasajes en que los muertos son invocados mediante sus «sales esenciales» quedaron reducidos a magia negra de película de autocine. En fin...

Bien, lo que hicieron fue conservar los nombres de los personajes y echar a la papelera prácticamente todo lo demás. Por lo menos el papel de Curwen/Ward fue adjudicado a Vincent Price, y Charles Beaumont se encargó de escribir el guión, aunque ciertos rumores afirman que Beaumont no era un gran fan de Lovecraft. Cualquier película protagonizada por Vincent Price merece ser vista, y *El palacio de los espíritus* no es ninguna excepción.

La siguiente adaptación lovecraftiana de la AIP también estaba ambientada en Arkham..., pero en la Arkham de Inglaterra. *Die, Monster, Die (El monstruo del terror)* (1965) se tituló *Monster of Terror* en Gran Bretaña, donde fue rodada. Basada en uno de los mejores relatos de Lovecraft, 'El color surgido del espacio», *El monstruo del terror* contaba con Nick Adams, Suzan Farmer y un Boris Karloff ya en decadencia atrapados en una poco movida mixtura de locuras científicas que tenían más en común con «La caída de la casa de Usher» que con Lovecraft. El meteorito del relato original que causa una plaga y sirve de morada a un ser gaseoso quizá resulte difícil de filmar,

En *Granja maldita* la obra maestra de Lovecraft quedó reducida a una recopilación de salvajadas campesinas.

pero aquí es reducido a una mera roca radioactiva que provoca mutaciones de presupuesto más bien bajo.

Roger Corman produjo el último esfuerzo de la AIP, *The Dunwich Horror (Terror en Dunwich)*, estrenada en vídeo por IVS (1970), dirigida por Daniel Haller (*El monstruo del terror*). La adaptación está más próxima a sus raíces que las películas anteriores, y es más experimental. «El horror de Dunwich» quizá sea el relato de Lovecraft más fácil de adaptar porque cuenta con un protagonista y un final donde el bien vence al mal. De hecho el programa radiofónico *Suspense* ya había ofrecido una excelente adaptación orsonwellesiana del relato en 1945.

Pero Corman no. El reparto tiene su interés –Dean Stockwell es el extraño Wilbur Whateley, Ed Begley el viejo hechicero Whateley y Sandra Dee la jovencita atractiva de rigor que Lovecraft siempre mantuvo escrupulosamente ausente de su obra–, pero la acción va dando tumbos hasta reventar como una burbuja de jabón con la aparición final de Yog-Sothoth, la entidad más maligna de todo el repertorio lovecraftiano, que es sospechosamente parecida a una anémona de mar gigante. Corman también cambió el final, ¡y los malos acaban ganando! Sólo él podría haber hecho la historia aún más lovecraftiana de lo que era cuando Lovecraft la escribió.

Después de *Terror en Dunwich*

H. P. Lovecraft: una vida extraña

El hombre detrás del mito: H. P. Lovecraft.

Foto: Cortesía de Will Murray

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) fue, sencillamente, el mayor escritor de terror de toda la historia.

Edgar Allan Poe quizá fuese el visionario que abrió el camino primordial, Stephen King el de mayor éxito y Clive Barker el que ha ido más lejos en el continuo avance del género. Pero las cósmicamente originales ideas lovecraftianas del Gran Cthulhu que duerme en la ciudad sumergida de R'lyeh, el temible *Necronomicón* y su tema subyacente de la insignificancia del hombre en un cosmos frío e implacable alguen creando ecos que los escritores más sofisticados del género no pueden –o no se atreven– a tratar.

Lovecraft fue el producto de un matrimonio trágico. Su padre murió loco cuando Lovecraft sólo tenía ocho años y su madre se fue consumiendo lentamente en la inestabilidad mental durante muchos años más. Creció en una casa llena de libros del siglo XVIII, y el leerlos le ayudó a formar sus primeras fantasías de estar atrapado en un período temporal que no era el suyo. Su amor al fantástico nació leyendo a Poe y *Las mil y una noches*.

Lovecraft quizá no fuese el ídolo que es hoy al *Weird Tales* no hubiese nacido en 1923. *Weird Tales* fue la primera revista *pulp* de literatura fantástica e inclasificable, y durante su primer año de existencia publicó las primeras obras de Lovecraft, con lo que el desconocido escritor obtuvo una difusión a escala nacional.

Como muchos genios adelantados a su tiempo, cuanto más se desarrollaba Lovecraft como escritor menos editores había dispuestos a publicar su obra. «La llamada de Cthulhu» fue rechazada dos veces antes de que *Weird Tales* acabara publicándola no de muy buena gana. De hecho, la mayoría de sus relatos fueron rechazados.

La figura de Lovecraft está rodeada de muchas ideas equivocadas: que era un ermitaño; que sus afirmaciones de haber inventado el *Necronomicón* eran una tapadera que concibió para ocultar la terrible verdad: que estaba loco, o que era un misántropo, o un satanista, o un xenófobo lleno de prejuicios.

H. P. Lovecraft fue un soñador brillante pero excéntrico que unió el terror, la ciencia ficción y el mito en una amalgama tan revolucionaria que los escritores de terror del siglo XXI tendrán que acudir a él en busca de inspiración. Lovecraft no inventó los *Mitos de Cthulhu*. Otros escritores intentaron sistematizar los temas de Lovecraft para formar un panteón cósmico después de su muerte, y fueron ellos los que acuñaron el término. En cuanto a si Lovecraft lo habría aprobado o no, es algo que no sabremos nunca.

Lovecraft no creía en sus deidades fantásticas, o en Dios, el diablo y lo sobrenatural. Se consideraba ateo y se definía como materialista científico, pero las imágenes del horror y la fantasía le fascinaron y sirvieron como combustible de su vida creativa. Muchos de sus relatos estaban inspirados en sus propios sueños. De pequeño solía tener una pesadilla en la que unas negras criaturas aladas sin rostro y de apariencia demoníaca a las que llamaba los Flacos Seres de la Noche le agarraban por el estómago y le llevaban volando sobre horrendos abismos nocturnos y ciudades oníricas en ruinas. H. P. Lovecraft murió de cáncer de estómago en 1937, y aunque no llegue a la categoría de la precognición esa imagen puede considerarse un aterrador presentimiento de su trágico fin. —*Will Murray*

bubo un parón en las adaptaciones de Lovecraft. *The Shuttered Room (La habitación cerrada)*, una producción Warner Bros de 1967, fue anunciada como una adaptación de un relato escrito por «H. P. Lovecraft y August Derleth». Derleth fundó la editorial Arkham House para publicar las obras de Lovecraft después de su muerte, y le encantaba convertir viejas ideas de Lovecraft en relatos nuevos y llamarlos colaboraciones. Lovecraft tuvo tanto que ver con el relato de Derleth como usted o yo, y no sé qué haría usted pero yo no añadí ni una palabra.

Una de las últimas películas de Boris Karloff, *The Crimson Cult (La maldición del altar rojo)* [1970], ha sido considerada algunas veces como adaptación de Lovecraft porque la acción está ambientada en Arkham. Pese a un sospechoso parecido con «Los sueños en la casa de la bruja» no es una adaptación y tampoco merece que se hable de ella.

La ya clásica serie televisiva *Night Gallery (Galería nocturna)*, de Rod Serling ofreció dos adaptaciones de Lovecraft: una buena versión de un relato bastante flojo («Aire frío») y una pésima versión de un buen relato («El modelo de Pickman»). El problema de «El modelo de Pickman» es que enseñaron el monstruo y normalmente los monstruos de Lovecraft son demasiado horrendos para que se los pueda mostrar. Además, si se los presenta como dobles vestidos con trajes de látex, resultan francamente ridículos.

Foto: Cortesía de Bill George

Una instantánea para el archivo de rarezas fílmicas: Dan Gunyle visitó el rodaje y acabó formando parte del telón de fondo de esta escena de *La maldición del altar rojo* cuando aún le faltaba mucho para llegar a vicepresidente de los Estados Unidos.

David Gale dio vida cinematográfica a una de las creaciones más extrañas de Lovecraft en una interpretación que aún no ha sido superada.

La obra de Lovecraft empezó a lograr una rápida difusión en formato de bolsillo a comienzos de los 70 pero, irónicamente, durante los años 70 y casi todos los 80 no hubo películas basadas en sus relatos. Todo eso cambió cuando la Empire Pictures de Band produjo *Re-Animator (idem)* en el año 1985.

Imaginarse cómo habría reaccionado Lovecraft ante la película no resulta demasiado difícil: habría salido corriendo del cine lanzando gritos de horror. Para empezar, se basaba en un serial que escribió en 1921 para *Home Brew*, una revista humorística más o menos al estilo *Mad*. Lovecraft se lo pasó muy mal escribiendo «Grewsome Tales» («Relatos horripilantes») –como se tituló originalmente «Herbert West, reanimador»–, aunque fuese una obvia parodia de *Frankenstein*, y posteriormente lo eliminó de su lista de relatos publicados. En segundo lugar, el viejo caballero habría encontrado el sexo y la violencia extremadamente gráficos de la película aún más repulsivos que una bandeja de calamares a la romana. Lovecraft detestaba el sexo, la violencia y todos los alimentos de origen marítimo, y posiblemente en ese mismo orden.

Si Lovecraft hubiera vivido hasta 1985 habría demandado al director Stuart Gordon y habría intentado por todos los medios que su película no llegara a los cines. Pero habría perdido el pleito, porque «Herbert West, reanimador» ya había pasado al dominio –por no decir al tesoro–, público. La extraña verdad es que *Re-Animator* sigue siendo la adaptación de Lovecraft más fiel a su espíritu que se ha rodado hasta el momento. Muchas de las mejores escenas –como aquella en que el doctor Hill utiliza una cabeza de cera para entrar en la morgue–, están tomadas directamente del relato, aunque han sido vueltas a barajar como otras tantas cartas de tarot. Por cierto, el material original

«Siempre he sabido que soy un Extraño; un forastero extraviado en este siglo entre quienes siguen siendo hombres.»
—H. P.Lovecraft

Sandra Dee descubre que dormir al aire libre no ha sido una buena idea en *Terror en Dunwich*

de Lovecraft no era un auténtico relato sino una recopilación de episodios protagonizados por Herbert West, a quien Lovecraft puso como apodo «el lánguido Heliogábalo de las tumbas», y al que denigró en algunas ocasiones llamándolo «ese pequeño demonio de cabellos rubios».

Todo el mundo sabe lo que ocurrió después de que *Re-Animator* cayera sobre el público y la crítica con la fuerza de una tempestad. Cualquier persona que pudo poner las manos sobre un relato de Lovecraft totentó llevarlo al cine. Empire anunció *El miedo que acecha*, lo cual resultaba predecible ya que era el único otro

Hasta la fecha *Re-Animator* sigue siendo la adaptación lovecraftiana más fiel a su espíritu.

relato que Lovecraft escribió para *Home Brew*. También rodaron «El clérigo malvado» como uno de los tres segmentos qua compondrían *Pulse Pounders*, un proyecto de película de episodios. Y después Empire estiró la pata..., pero no antea de haber estrenado *From Beyond (Re-Sonator)*.

Re-Sonator (1986), otro proyecto de Stuart Gordon, era una extravagancia atiborrada de efectos especiales que adaptaba de forma casi literal el relato de Lovecraft. El problema estaba en que el relato original sólo tenía diez páginas, y Gordon las liquidó antes de que aparecieran los títulos de crédito. El metraje que seguía a los títulos era una especie de secuela a la secuencia pretítulos.

El argumento producía la desconcertante impresión de estar asistiendo a una reunión de personajes de *Re-Animator* que han tomado calmantes. Jeffrey Combs interpreta al excesivamente solemne doctor Crawford Tillinghast y Barbara Crampton es la excesivamente estirada doctora Katherine McMichaela objeto de sus atenciones amorosas. Todoa los implicados daban la impresión de tomarse demasiado en serio las rarezas psicosexuales de la historia, y el resultado no fue satisfactorio. Después de la hilaridad de *Re-Animator* fueron bastantes los que encontraron *Re-Sonator* aburrida y decepcionante, pero eso no impidió que hubiera más adaptaciones de Lovecraft.

The Curse (Granja maldita) [1987], de la Trans World, volvió a adaptar «El color surgido del espacio». La acción fue trasplantada de Arkham a las llanuras Tellico de Tennessee, y la obra maestra de Lovecraft se convirtió en un mero vehículo para narrar las salvajadas de unos campesinos que pierden el control. Ni tan siquiera se la podía considerar como una nueva versión de *El monstruo del terror*. El personaje protagonista interpretado por Wil Wheston no aparece en la película de la AIP ni en el relato original. Lo mejor de *Granja maldita* era la alocada sobreactuación de Claude Akins..., si a uno le gustan esa clase de cosas. «El color surgido del espacio» era su relato favorito, y Lovecraft habría vomitado tentáculos. El mismo año también nos ofreció *Forever Evil*, una producción directamente destinada al vídeo que tomó de Lovecraft el nombre de su dios-monstruo (Yog Kathoth) y muy poca cosa más.

The Unnamable (El innombrable) [1988, estrenade en vídeo por Dister] era otro caso de relato muy corto que fue atado al potro de tortura y estirado por un guionista diabólico hasta convertirlo en una película destinada al vídeo demasiado larga. Los adornos lovecraftianos usados eran los habituales: dos estudiantes de la Universidad Miskatónica (Randolph Carter y Charles Dexter Ward, ambos sacados de relatos de Lovecraft que no tenían nada que ver con el que servía de base a la película) tropiezan con el inevitable ejemplar del *Necronomicón*, se meten en una casa encantada y balbucean horrorizados ante Lo Que Encuentran. Lo único que podía mantener despierto al

El Herbert West interpretado por Jeffrey Combs ayudó a que *Re-Animator* y su secuela ocuparan el puesto de honor en la lista de las adaptaciones lovecraftianas.

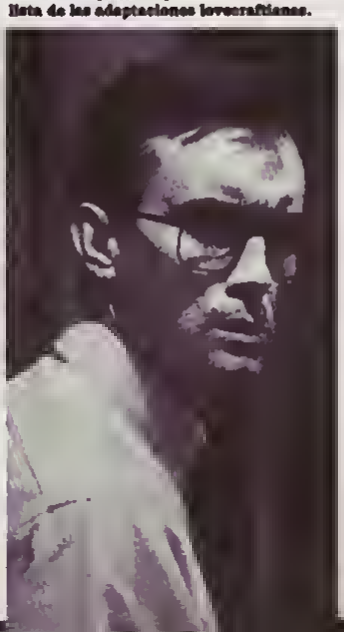
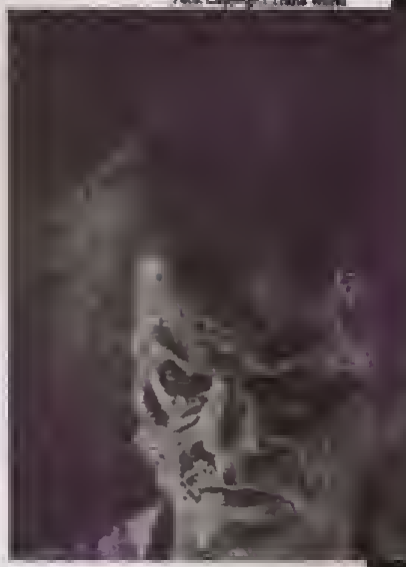


Foto: Byron J. Cohen/Copyright Wild Street

Foto: Copyright Trans World



Después del gran éxito de *Re-Animator* el nuevo boom en adaptaciones baratas de Lovecraft fue anunciado por *Granja maldita*

espectador era un monstruo muy bien hecho que, desgraciadamente, no tenía mucho que ver con el horror tan absoluto que no podía ser descrito ni nombrado del relato original. Lovecraft habría recalcado el triste hecho de que el monstruo era una simple arpía sacade de la mitología griega.

La adaptación lovecraftiana más reciente es la largamente esperada *Bride of Re-Animator*, por fin disponible después de haber pasado dos años en el estante de la distribuidora..., exactamente lo mismo que le ocurrió a la cabeza del doctor Hill, cuyo descubrimiento provoca una nueva investigación sobre la ya clásica Masacre Miskatónica.

Una vez más fragmentos del relato original son entretejidos haste formar un todo razonablemente orgánico. La escena inicial –que muestra a West y Dan Cain divirtiéndose con las bajas de una guerra civil peruana–, se inspira en el episodio escrito por Lovecraft donde llevaban a cabo las mismas blasfemias con un herido de la Primera Guerra Mundial, y el clímax –que cuente con una legión de muertos reanimados vengándose de West–, es el final original de Lovecraft con unos cuantos decibelios más. Pero *Re-Animator* era una novedad y marcó un hito difícil de superar, y *Bride* no logra llegar a su altura. También es posible que Brian Yuzna buscara una clasificación R –o la que fuese–, y se excediera domesticando a West y compañía hasta tal extremo que no le fue posible repetir el milagro.

El monstruo de *Forever Evil* vuelve a la vida mientras Lovecraft se remueve en su tumba.

Foto: Copyright United Entertainment

Bride of Re-Animator debe tanto a Mary Shelley como a Lovecraft –cosa que Yuzna reconoce en los títulos finales–, y es una especie de *El palacio de los espíritus* al revés. Esta vez el apellido de Lovecraft se utiliza para vender una adaptación parcial del concepto creado por otra persona, y es difícil evitar la impresión de que a Lovecraft no le habría hecho ninguna gracia.

¿Veremos alguna vez el auténtico Lovecraft en la pantalla grande? ¿Será posible que «La llamada de Cthulhu» llegue a rodarse? ¿Tendrán *En las montañas de la locura* o «En la noche de los tiempos» el mismo poder fantasmagórico de la muy lovecraftiana *Alien (Alien, el octavo pasajero)*? ¿Se iniciará alguna vez el rodaje de *La sombra sobre Innsmouth*?

Por el momento todo lo que se nos promete son los relatos más fáciles de adaptar: *El ser en el umbral*, *El regreso del innombrable*..., ese tipo de cosas. No esperen que *La mansión de Cthulhu* tenga nada que ver con «La llamada de Cthulhu», y *Cast a Deadly Spell*, el proyecto para la televisión por cable de la HBO, es una historia de detectives de los años 40 adornada con monstruos inspirados en HPL. Puede que funcione, pero no será auténtico Lovecraft: en su mundo no había detectives privados.

La anunciada *The Resurrected*, una nueva adaptación de *El caso de Charles Dexter Ward* a cargo de Dan O'Bannon, quizá sea el proyecto más prometedor de los que se divisan en el horizonte. *El caso de Charles Dexter Ward* no es la obra más representativa de Lovecraft, pues aunque llegó a completarla, nunca fue revisada para su publicación o sometida a ningún editor en vida de HPL y de haber vivido más tiempo es posible que el viejo caballero hubiese llegado a poner un pleito para impedir que su propia novela fuese publicada... y no hablemos ya de llevarla el cine. Lovecraft consideraba que la novela no estaba acabada, pero adaptada con fidelidad y respeto podría dar una gran película.

Las grandes adaptaciones de Lovecraft el cine aún están por hacer. Que se harán más películas basadas en su obra es seguro; el si lograrán estar a la altura del material en que se basen es algo que está por ver. Casi toda la obra de H. P. Lovecraft está hecha de emoción y atmósfera. Lovecraft no creó su magia pasando montones de tentáculos por el rostro del lector: lo que hizo fue permitirnos atisbar durante una fracción de segundo la punta de lo desconocido que se introduce en nuestro mundo real y hacernos sentir la mezcla de pavor y deliciosa expectación que le impulsó a tejer sus nebulosos horrores.

Lovecraft dio la siguiente explicación de sus objetivos como escritor: «La razón que me impulsa a escribir es visualizar de forma más clara, detallada y estable las impresiones vagas, elusivas y fragmentarias de asombro, belleza y ansiosa expectación que me proporcionan ciertas imágenes (paisajísticas, arquitectónicas, atmosféricas, etcétera), ideas, acontecimientos y visiones que encuentro en el arte y la literatura. He escogido los relatos extraños porque son los que mejor se acomodan a mis inclinaciones. Uno de mis deseos más fuertes y persistentes siempre ha sido el de lograr la ilusión momentánea de alguna extraña suspensión o violación de las irritantes limitaciones del tiempo, el espacio y las leyes naturales que nos aprisionan y frustran la curiosidad que sentimos hacia los espacios cósmicos infinitos que están más allá de las tradiciones de nuestra visión y análisis.»

En otras palabras, Lovecraft consideraba que su obra no trataba tanto de monstruos y horrores como de metafísica y estados de ánimo. Lovecraft fue un visionario cósmico. El director que lleve el auténtico Lovecraft a la pantalla tendrá que ser un gran visionario del mismo molde. Puede que ahora mismo esté leyendo estas palabras...

CAMISETAS FANGORIA

SERIE COLECCIONISTA

LIMITADA A 300 PRENDAS POR PERSONAJE

ediciones zinco

DIBUJO
SAN JULIAN
50% ALGODON Y FIBRA
2 COLORES
TALLAS: GRANDE Y SUPERGRANDE
PRECIO: 1.800,– PTAS.
INCLUIDO GASTOS DE ENVIO

RECORTE O FOTOCOPIE ESTE CUPON

CUPON DE PEDIDO

Enviar a **EDICIONES ZINCO, S. A.**
Apartado 32.264 – 0808 BARCELONA

Forma de pago:
Talón nominativo, reembolso o giro postal

INDICAR

Nombre y apellidos .....
Dirección: .....
Población .....
Cantidad . . . . . Talla

¡vive!

El arte de Cthulhu

Ilustración: Copyright Jack Jackson

***The Illustrated H. P. Lovecraft* cuenta con las clásicas underground de Jaak Jackson, toda una leyenda del comix (De «El sabueso»).**

La falta de descripciones explícitas en la obra de HPL no ha impedido que los artistas del cómic le adaptaran, como demuestra la inminente aparición de «The Illustrated H. P. Lovecraft».

Por JOHN WOOLEY

La ya clásica prosa de H. P. Lovecraft, el excéntrico nativo de Nueva Inglaterra, ha conocido gran cantidad de adaptaciones tanto clásicas como excéntricas. En la primera –y, en algunos casos, también la segunda–, categoría se encuentran los tratamientos de relatos de Lovecraft hechos en el formato del cómic underground a finales de los 60 y comienzos de los 70 por un no muy presentable pero supremamente dotado grupo de artistas entre los que estaban Jack Jackson (Jaxon), Larry Todd y Richard Corben. El segundo grupo incluye *Terror en Dunwich*, la producción AIP en la que la ya algo avejentada reina adolescente Sandra Dee se resistía a las insinuaciones demoniacas de Dean Stockwell, quien interpretaba su papel como si hubiera estado consumiendo alucinógenos de considerable potencia.

En *The Illustrated H. P. Lovecraft*, un volumen de inminente aparición editado por Tundra Books, un conjunto de dibujantes y escritores de primera fila encabezados por el editor Stephen Bissette presenta no sólo una antología de las mejores adaptaciones de Lovecraft al cómic de todos los tiempos, sino también nuevos tratamientos de su obra y ensayos ilustrados con fotos sobre las películas basadas en sus relatos. Tundra es una editorial nueva fundada por Kevin Eastman, uno de los creadores de las Teenage Mutant... Bueno, ya saben a quiénes nos referimos. Eastman afirma que la editorial quiere publicar cómics «que ayuden a hacer progresar el medio y a aumentar su aceptación como variedad literaria», y cree que *The Illustrated H. P. Lovecraft* es un ejemplo perfecto de sus objetivos.

–Tengo la sensación de que hemos sido muy afortunados al poder publicarlo –dice con entusiasmo–. Es algo de lo que Steve había estado hablando durante un año, y enseguida me enamoré de la idea inicial. Ver gran literatura adaptada en el formato de la narrativa gráfica es algo que me parece muy interesante, y he visto muchas adaptaciones de Lovecraft en cómic, desde «Las ratas de las paredes» de Corben hasta «El horror de Dunwich», de Alberto Breccia, que se publicó en *Heavy Metal*. Eran sencillamente soberbias.

Eastman recalca que su educación en el campo del cómic se vio fuertemente influenciada por «la libertad, el control creativo y las dotes artísticas de personas que trabajaban en los cómics underground». De hecho, Bissette sigue la huella de todo el movimiento lovecraftiano en los cómics hasta remontarse a esas mismas personas.

«La columna vertebral del libro es el comix underground *Skull Comix*, y lo es debido a sus adaptaciones de Lovecraft –explica Bissette, quien ha contribuido al libro con una nueva adaptación en la que ha colaborado con Michael Zulli, el dibujante de *Puma Blues*–. La más inolvidable fue "El sabueso", de Jack Jackson, que sirvió para ilustrar la portada de un número, y tampoco hay que olvidar

«Las ratas de las paredes» de Richard Corben habría hecho que hasta el Sanísimo de Hamelín tuviera pesadillas.

Ilustración: Copyright Richard Corben

Ilustración Copyright Michael Zulli

La riqueza de los mitos de Lovecraft dio alas a esta ilustración de Michael Zulli.

Olvídense del violín. Este tipo debe ser un auténtico demonio tocando el piano. (De «La música de Erich Zann», de J. K. Potter.)

Ilustración Copyright J. K. Potter

Ilustración: Copyright Gahan Wilson

Gahan Wilson aporta su macabro e inimitable estilo a «El ceremonial».

«Las ratas de las paredes» de Richard Corben, que siempre me ha parecido la cima de las adaptaciones de Lovecraft al cómic..., hasta este libro. Después estuvo "En la noche de los tiempos" de Lary Todd, a la que tituló "La sombra del abismo" porque no estaba muy seguro de si tenían los derechos para adaptarla o no», añade Bissette, riéndose.

«Bueno, la verdad es que no teníamos los derechos –observa Jackson, una leyenda del cómic underground, dibujante y cofundador de Rip Off Press, que publicó *Skull Comix*–. Sólo teníamos un acuerdo informal con August Derleth (el albacea de la obra literaria de Lovecraft, también conocido escritor del género). Recuerde que estoy hablando de una época anterior a las adaptaciones al cine y todo eso. Es lo mismo que ocurrió con los relatos de Robert E. Howard... Estoy seguro de que se lo tomaron mucho menos en serio de lo que se lo habrían tomado hoy en día. Cuando Arnold Schwarzenegger quiere hacer una película basada en uno de los libros de Conan escritos por Howard y hay montones de dinero en danza, la gente sabe lo que está en juego y se pregunta: "De acuerdo, ¿dónde está mi tajada?" Pero nosotros no hablábamos de dinero, y creo que Derleth supo entenderlo. Su actitud fue: "No se olviden de enviarme un ejemplar. Quiero ver qué han hecho con el relato."

Jackson no recuerda cuál fue la reacción del ya difunto Derleth ante lo que él y sus cohortes hippies de *Skull* le enviaron, pero sí recuerda que decidió adaptar «El sabueso» porque «es uno de mis relatos favoritos y gran parte de la obra de Lovecraft tiene mucho que ver con ángulos raros y paisajes retorcidos, y tuve la impresión de que eso estaba más allá de mis capacidades. Pero "El sabueso" me atraía muchísimo. Ambienté la acción del relato en Galveston Island, Texas, y me tomé bastantes libertades. Nunca pretendí hacer una adaptación al pie de la letra.»

Los relatos de *Skull*, con la adaptación de Todd llevando por fin el título del relato de Lovecraft que le sirvió de base, formarán una parte muy importante –y bendecida con todas las autorizaciones necesarias–, de *The Illustrated H. P. Lovecraft*. Ciertos problemas legales hacen que aún no se sepa si el libro incluirá otra famosa adaptación de Lovecraft, el «Aire frío» de Berni Wrightson y ni el propio Wrightson –quien dibujó la historia

«Si te fijas en los escritores de hoy casi siempre puedes remontarte hasta el momento en que leyeron a Lovecraft.»
—Les Daniels, novelista

Todas las ilustraciones: Con autorización de Arkham House/Barot Meredith Literary Agency

para Warren Publications en los años 70–, lo sabe. Pero aunque los propietarios actuales de Warren no den su permiso, Wrightson estará soberbiamente representado por las ilustraciones que hizo para la película *Shadow Over Innsmouth*.

«Trabajé como un loco. Llegué a hacer 60 o 70 ilustraciones y cuadros –observa Wrightson–. Eso supone un trabajo tremendo, y no creo que va-

«Lo que más me interesó fue el ver gran literatura adaptada a la narrativa gráfica.» Eastman, editor

Ilustración: Copyright Kenneth A. Smith

...careto. ¿Hay alguien que se sorprenda de que a este tipo le llamen «El extraño»? (Ilustración Kenneth

yan a utilizarlo todo, por lo que no estoy seguro de qué parte aparecerá en la película o cómo quedará. No recuerdo haber hecho nada más relacionado con Lovecraft, por lo que si "Aire frío" no figura en el libro harán una selección del material sobre *Shadow*.»

Un artículo de FANGO en el que se reproducían algunas de las ilustraciones de Wrightson hizo que Eastman y Bissette decidieran expandir *The Illustrated H. P. Lovecraft* más allá del formato original de una antología de adaptaciones al cómic.

«El artículo de FANGO iba acompañado por algunas ilustraciones de Berni –recuerda Bissette–, y fue el enseñárselas lo que convenció a Kevin de que el libro no debía quedarse en una mera antología de cómics, sino que también debía incluir un portafolio de los artistas que han ilustrado la obra de Lovecraft a lo largo de los años. Sería un libro de arte donde presentaríamos la imaginería que los artistas, los directores de cine los y artistas del cómic han aportado al material de Lovecraft ofreciéndolo todo como un movimiento artístico, si se quiere usar esa expresión, muy definitorio del género y de Lovecraft.»

La parte dedicada al cine de *The Illustrated H. P. Lovecraft* cuenta de momento con un mínimo de dos escritores. Chas Balun llevará a cabo una disección de las adaptaciones de Lovecraft [illegible] Stuart Gordon, y el novelista [illegible] ta Les Daniels se [illegible] ...ría de las películas [illegible] ...aft. Daniels afirma [illegible] ...ículas de Gordon han [illegible] ...al ciclo de cine lovecraftiano [illegible] ...nte.

«Eran perfectas, aunque es muy posible que Lovecraft se hubiera escandalizado ante algunas de las cosas que se veían en ellas –dice Daniels riéndose–. Aun así, cuando repasé los relatos de Lovecraft que llevaba mucho tiempo sin leer me di cuenta de que algunas de las escenas más locas de esas películas están presentes en el material que les sirve de base, incluido lo de llevar la cabeza en una bolsita... Todo está allí.»

Daniels no sólo tratará las adaptaciones directas de Lovecraft, sino que también hablará sobre las películas que han sido influidas por el enfoque del terror usado por Lovecraft, y afirma que eso significa cubrir un territorio muy considerable.

«Steve y yo estamos de acuerdo en que las dos mejores películas lovecraftianas de todos los tiempos son *Alien, el octavo pasajero* y *The Thing (La cosa)* de Carpenter, y en ambas hay una tremenda influencia de Lovecraft. H. R. Giger, el artista que diseñó el aspecto visual de *Alien*, es un gran fan de Lovecraft, incluso ha usado títulos de relatos suyos para algunas de sus recopilaciones. En cuanto a *La cosa*, el hilo argumental es muy parecido al de "En las montañas de la locura", por lo que creo que aunque ha habido algunas buenas películas directamente basadas en Lovecraft la influencia indirecta que ha tenido sobre el género también ha sido muy significativa. Sus ideas acaban infiltrándose en materiales muy distintos.»

Y Daniels añade que también se infiltran en la obra de otros escritores. «Si te fijas en los escritores de terror actuales casi siempre puedes remontarte hasta el momento en que leyeron a Lovecraft y quedaron muy impresionados, o cuando aprendieron a escribir de alguien que era un fan de Lovecraft. En el *Danse Macabre* de Stephen King hay un párrafo donde cuenta que de niño descubrió una caja llena de libros que su padre se había dejado olvidada al abandonar a su familia, y casi todos eran libros de Lovecraft.

«Leí a Lovecraft de pequeño –observa Daniels–, y una de las cosas que más me impresionaron de él es que siempre se comportó como una especie de cruzado del terror considerado como forma artística importante y digna de ser respetada. Si lees sus cartas y los ensayos que escribió acabas comprendiendo que Lovecraft opinaba que el terror era algo muy valioso, y que contenía un elemento de verdad que merece ser conservado. Y, en cierto sentido, eso es lo que saqué de Lovecraft, dejando aparte el placer que me produjeron sus relatos: la idea de que escribir terror era algo que valía la pena. El terror no se parece en nada al resto de la literatura y su obsesión por cómo puedes hacerlo y cómo puedes ganar, esa molesta manía de que todo el mundo es un héroe. [Daniels vuelve a reírse.] Lovecraft dijo que las personas no son demasiado importantes y que lo mejor que puedes hacer es mantener la cabeza gacha y no armar jaleo, porque siempre existe la posibilidad de que ocurra algo terrible.»

En su Juventud Fueron Verdaderos Heroes...

ediciones zinco

Ahora Provocaran... ¡El Ocaso de la Humanidad!

MAS ALLA DEL TIEMPO... LAS ESTRELLAS... Y LOS DIOSES... LLEGA...

TWILIGHT

UNA MINISERIE PRESTIGE
DE TRES CUADERNOS
RECOMENDADA PARA
LECTORES ADULTOS

GUION DE HOWARD CHAYKIN
ARTE DE
JOSE LUIS GARCIA LOPEZ
UNA PRODUCCION DC/ZINCO

Una visita a la MANSION DE CTHULHU ¡vive!

Por DAVID SZULKIN

Muchos directores han intentado expresar la inimitable mezcla de lo sublimemente sutil y lo más barrocamente imaginativo creada por H. P. Lovecraft, pero su obra sigue conteniendo todo un filón inexplorado de horrores. Los intentos de ganar dinero en taquilla poniendo la etiqueta «Lovecraft» a una película siguen produciéndose, y uno de los más recientes es *La mansión de Cthulhu*, de Juan Piquer Simón.

En esta producción española con un presupuesto de tres millones de dólares, Lovecraft proporciona el punto de arranque para un loco despliegue de fenómenos ocultos que incluyen diabólicas transformaciones corporales, plantas carnívoras, cuchillos voladores y una secuencia de ducha que da un nuevo significado a la expresión «baño de sangre». El reparto cuenta con el conocido actor inglés Frank Finlay *(Lifeforce [Fuerza vital])* y con Melanie, la hija de William Shatner, quien ha ido labrándose un pequeño lugar en el panteón del género gracias a sus recientes apariciones en series B como *Syngenor* y *The First Power*. El productor ejecutivo de *La mansión de Cthulhu*, José G. Maesso, ya produjo en su día *El diablo se lleva los muertos*, de Mario Bava.

Como los devotos de Lovecraft quizás ya hayan adivinado, *La mansión de Cthulhu* está muy lejos de los cánones Arkham House. La película usa los mitos de Cthulhu como un trampolín para la masacre sobrenatural, y debe mucho más a las ideas originales del guionista/director Simón que a los relatos del escritor muerto hace tantos años.

«Tomé a Lovecraft como punto de partida –explica Simón–. Intento penetrar en su mundo de terror cósmico usando mis propias ideas y asimilo conceptos inspirados en él. Mi historia podría ser otra más en la larga lista de las que han tratado los Mitos de Cthulhu.»

Ni Frank Finlay, el protagonista, está a salvo de los estragos infligidos por el maquillador en *La mansión de Cthulhu*.

El director español Juan Piquer Simón (¡Mil gritos tiene la noche) toma una novela de Lovecraft y crea su propia historia de realidad milenaria.

El argumento se centra en un mago llamado Chandu (Finlay) que vuelve a descubrir un viejo manual de lo oculto que lleva el sello de Cthulhu. Este manuscrito estilo *Necronomicón* contiene el secreto para invocar a fuerzas temibles del más allá, y proporciona capacidades místicas a quien lo posea. Durante una función nocturna en un parque de atracciones Chandu experimenta una repentina y horrible premonición de un crimen inminente y, como era de esperar, el camino del ilusionista no tarda en cruzarse con el de Hawk (Brad Fisher), un bocazas de los bajos fondos cuyos intentos de triunfar en el tráfico de drogas han salido terriblemente mal. Hawk ya ha asesinado a dos personas en la feria, y decide

En las películas de Simón nunca basta con un solo cuchillo.

que tanto él como su pandilla de secuaces se refugiarán en la casa de Chandu para esperar a que las cosas se enfríen un poco.

Una vez dentro de la aislada y más bien siniestra mansión de Chandu los miembros de la pandilla deben enfrentarse a entidades mucho más siniestras que el peor de los camellos, y las muertes violentas no tardan en producirse. Pero Chandu descubre que los antiguos emisarios de Cthulhu no sólo quieren dar su merecido a los criminales, sino que también amenazan al mago y a su joven hija Lisa (Marcia Layton). El hechicero condenado lucha por salvar a su hija entre un caos de viscosidad siseante, sangre y pantallas de vídeo que parpadean. Chris (Luis Fernando Alves), al que las circunstancias han atrapado en la casa junto a los aspirantes a peces gordos del tráfico de drogas, acaba emergiendo como un héroe en el ajuste de cuentas sobrenatural con los espíritus lovecraftianos que forma el clímax de la película.

«Sería muy pretencioso por mi parte decir que *La mansión de Cthulhu* "hace justicia" a la obra de Lovecraft –admite Simón–. Lovecraft es muy difícil de adaptar al cine sin traicionarle. Es demasiado subjetivo y atmosférico para poder ser transferido fielmente a un medio tan objetivo como el cine. Nunca he visto una adaptación fílmica de su obra que me haya gustado. En *La mansión de Cthulhu* he intentado visualizar los terrores invisibles de Lovecraft trabajando con las luces, el sonido y la música y enfatizando la naturaleza continuamente cambiante de los objetos y personajes de la historia.» En cuanto concierne a su afición a las obras de Lovecraft, Simón añade lo siguiente: «Me gustan los escritores salvajes. Pero lo que me interesa es la historia, no el escritor en sí, y no me importa que sean clásicos o modernos.»

Simón admite haberse tomado libertades con el material de H.P.L. en que se basa su película.

Es muy posible que *La mansión de Cthulhu* no satisfaga a los puristas de Lovecraft –como admite el mismo Simón–, pero no cabe duda de que complacerá a los amantes de los efectos especiales. Las abundantes y complejas secuencias de efectos especiales de la película exigieron el uso de dos toneladas de moldes para máscaras, 150 kilos de poliuretano, 340 litros de látex, 1.100 de gelatina, más de 50 tanques de gas propano para las explosiones..., y, naturalmente, más de 7.000 litros del líquido rojo. Las escenas de lluvia y pirotecnia exigieron que el equipo de efectos especiales de la película construyera un complicado sistema de irrigación, así como un cañón especial diseñado para disparar llamas de diez metros de longitud. En muchas escenas hicieron falta quince técnicos de efectos especiales sólo para

«Tuve serias dificultades para convencerles de que debíamos mantener la palabra "Cthulhu" en el título. ¡Nadie sabe cómo se pronuncia!»

manejar la abundancia de lluvia, viento, rayos y explosiones. Finlay y Alves tuvieron que someterse a la dura prueba de pasar dieciséis horas maquillados, y no podían tomar ningún alimento salvo líquido mediante una pajita.

No hace falta decir que tal cantidad de efectos especiales en un rodaje de seis semanas exigió un considerable talento creativo. El experto artesano Colin Arthur *(The Neverending Story [La historia interminable])*, que había trabajado anteriormente con Simón en su película de monstruos submarinos *La grieta*, fue el coordinador de los maquillajes de efectos especiales para *La mansión de Cthulhu*. Para crear las numerosas miniaturas y modelos de la película Simón contó con la ayuda de Emilio Ruiz *(Dune)*, quien ha sido miembro habitual de su equipo desde el comienzo de su carrera. Los efectos especiales ópticos y mecánicos contribuyeron a aumentar el diluvio de ilusiones macabras de *La mansión de Cthulhu*.

Simón rodó muchas secuencias de efectos especiales en su propio estudio, el C.C.A., lo que le permitió mantener bajos los costes sin que ello repercutiera en el aspecto visual de la película.

«Cuando haces películas con muchos efectos especiales siempre ocurren cosas inesperadas –explica Simón–. En *La mansión de Cthulhu* hay una escena en la que Billy, uno de los personajes principales, muere en la ducha ahogándose en la sangre que va subiendo hasta cubrirle del todo. Tuvimos que preparar un tanque con 3.000 litros de sangre falsa encima de la ducha para llenarla. La presión era tan alta que cuando abrieron el grifo para inundar la ducha la manguera se rompió y roció de sangre la cámara, los focos y a todo el mundo, ¡mientras el actor (Paul Birchard) seguía en la ducha sin recibir

La mansión de Cthulhu mezcla los horrores innombrables de Lovecraft con una imaginería terrorífica más tradicional.

«Ya te dije que no me encontraba muy bien», gruñe una víctima del mal inspirado en Lovecraft.

Paul Birchard no podrá salir de la ducha hasta que no haya aprendido a pronunciar correctamente el título de la película.

Intenten convencer a esta actriz de que los bichos de *Slugs*, muerte viscosa se limitan a hibernar y soltar viscosidades.

Foto de *Slugs*, muerte viscosa © 1987 New World

ni una gota de sangre observando aquel desastre con cara de asombro».

Después de una larga y laboriosa limpieza, los diez segundos del ahogamiento en sangre acabaron siendo capturados por el celuloide con toda la gloria de sus tres mil litros de sangre falsa. La fracción de esplendor escarlata que veran los públicos sigue siendo una incógnita, pues la película todavía se encuentra en la etapa de postproducción.

«Aún no he visto la copia definitiva de *La mansión de Cthulhu*, pero la película tiene más de 1.200 planos, y nadie me creería si dijera que estoy encantado de todos y cada uno de ellos! -opina Simón-. Pero el poder trabajar con un reparto de jóvenes actores norteamericanos increíblemente magnífico, y la película tiene buenas posibilidades en el mercado.» Simón se muestra optimista sobre el potencial comercial de su película, pero no cree que vaya a haber muchas adaptaciones de Lovecraft: «Me ha sorprendido descubrir lo poco que le comunican a los jóvenes, y tuve serias dificultades para convencer a los compradores y agentes de que mantuvieran la palabra "Cthulhu" en el título. Nadie sabe cómo pronunciarla».

Aparte de la naturaleza más bien problemática de la extraña fonética inventada por HPL, *La mansión de Cthulhu* se enfrenta a un dilema comercial creado por la nueva actitud hacia las películas del género.

«Parece que hay una reacción bastante hipócrita contra la sangre y la violencia -dice Simón haciendo el cerdo-. El mercado español del género es muy limitado, sobre todo en el circuito cinematográfico. El mercado europeo de las series B ha disminuido. Los críticos se han vuelto contra nosotros y se muestran muy quisquillosos. Incluso las revistas especializadas del género parecen decididas a desacreditar las películas de terror independientes. En el momento actual algunas de esas revistas parecen meras cuartillas publicitarias para los grandes productoras -recalca Simón-, pero yo soy un amante impenitente de las películas de terror, fantasía y acción. Son una catársis magnífica, y uno de los géneros más visuales y cinematográficos que existen. De los viejos clásicos prefiero a Murnau y los expresionistas alemanes en general. De las películas actuales, creo que una de las más creativas es la serie *Pesadilla en Elm Street*.»

La mansión de Cthulhu se diría una prueba de la admiración que Simón siente hacia las películas de Freddy, pues el enfoque que Wes Craven definió como «realidad de goma» está claramente presente en los efectos especiales de *Cthulhu*. Simón también cita *Terminator*, *RoboCop* y *Angel Heart* (*El corazón del ángel*) de Alan Parker como películas recientes del género que le han gustado mucho.

«La violencia y la sangre no me impresionan -dice Simón cuando se le pregunta por el tema-. Ves más en cualquier telediario que en la mayoría de películas.»

No cabe duda de que Simón ya tiene una considerable experiencia en ese terreno. En 1983 su *Mil gritos tiene la noche* enseñó al público el lado más salvaje de la sierra mecánica, y sus esfuerzos no fueron muy apreciados. Los críticos -tanto dentro como fuera del género-, consideraron que los diálogos envarados y lo improbable del argumento hacían que la película contuviera algunos de los momentos sangre del cine barato, ése que hace reir sin pretenderlo. Pero según Simón una parte de ese humor era intencionado.

«*Mil gritos tiene la noche* fue concebida como una especie de parodia y exageración del género. Apenas teníamos dinero (trescientos mil dólares) y la única forma de atraer alguna atención era haciendo la película tal y como la hicimos. El rodaje fue muy divertido, pero los críticos la odiaron y sufrimos ataques terribles..., incluso de **FANGORIA**.»

«Sería muy pretencioso por mi parte decir que *La mansión de Cthulhu* "hace justicia" a la obra de Lovecraft.»

Pese a las críticas, *Mil gritos tiene la noche* puede enorgullecerse de contar con uno de los finales más increíbles del género, y tal y como recuerda Simón, ganó el premio a los mejores efectos especiales en el Festival de París. Por desgracia durante la etapa de postproducción la versión norteamericana sufrió considerables brutalidades a manos de sus productores estadounidenses, Dick Randall y Steve Minardan -que habían abandonado hacía poco Hallmark Releasing-, y de la distribuidora Film Ventures.

«La versión inglesa era horrenda -se queja Simón-. El doblaje se hizo en Italia, cambiaron toda la música y hasta pusieron mi apellido mal en los títulos de crédito.»

La siguiente película de terror de Simón fue *Slugs, muerte viscosa* (1987), basada en la novela de Shaun Hutson, el gran maestro de la repugnancia literaria inglesa.

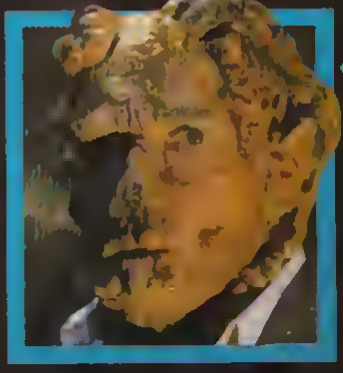
«*Slugs* fue una apuesta arriesgada, pero salimos muy bien librados. Nadie quería invertir ni un dólar en una película sobre unos bichos tan asquerosos, y tuvimos que financiar la nosotros mismos.»

Pero los apuros del director no terminaron una vez conseguida la financiación de la película.

«El rodaje fue muy largo y complicado. ¡Las orugas no hacen nada! Y cuando digo nada, no exagero, a menos que considere que el expulsar viscosidades es una actividad. Además, sólo "trabajan" tres horas al día, las otras veintiuna horas se las pasan hechas una bola hibernando. No se puede ni imaginar lo difícil que fue rodar la película», gime el director.

En 1989 Simón tuvo que enfrentarse a una nueva prueba con *La grieta*, una extravagancia submarina de cuatro millones de dólares producida por José Escrivá, cuñado de Dino de Laurentiis. Desgraciadamente *La grieta* acabó ahogándose en el mar de fracasos de las películas de monstruos submarinos que inundaron los cines poco después de finalizado el rodaje.

«Es el eterno problema de los independientes -suspira Simón-. El rodaje de *La grieta* empezó antes que el de esas otras películas submarinas, y por aquel entonces no sabíamos nada de los otros proyectos. Después tuvimos problemas con el guión, y sufrimos un retraso muy considerable que coincidió con la gran avalancha de películas sobre monstruos submarinos respaldadas por grandes distribuidores que consiguieron meter su producto en el mercado a toda velocidad. Los malos resultados económicos de todas esas películas nos hicieron pensar que lo más prudente sería retrasar el estreno de la nuestra y dejar que el público se olvidara un poco de las historias submarinas.»



Esta foto perteneciente a la película Mansión Cthulhu fue erróneamente identificada en la portada de nuestro número 6.

¡vive!

La resurrección de un cl

No hay que jugar con la madre naturaleza, sobre todo si da la casualidad de que tienes cerca a un hijo suyo tan poderoso como es el río Fraser de la Columbia Británica. Esa es la dura lección que aprendió el equipo técnico y artístico de *The Resurrected* en noviembre pasado cuando estaban rodando una escena de esta película basada en la obra de Lovecraft a orillas de ese caudaloso curso de agua canadiense. Varios trozos de cadáveres mutilados construidos por el departamento de efectos especiales que estaban siendo manipulados dentro del agua mediante cables acabaron arrastrados por la fuerza del río, muy crecido debido a las últimas lluvias.

Pero los fragmentos ensangrentados de apariencia muy realista no llegaron demasiado lejos. Tres chicos los sacaron de las aguas mientras estaban pescando en New Westminster, una población cercana. Cuando se encontraron con la pierna, el pie y las tres manos –que «parecían totalmente reales», por citar el informe de la policía–, había muy poca luz. La policía empezó a investigar el supuesto homicidio, y un patólogo y un forense fueron llamados para que examinaran el hallazgo y acabaran revelando que aquellos despojos no tenían nada de humano. No eran más que el concienzudo trabajo de esos locos de Hollywood especializados en el horror: los chicos de maquillaje y efectos especiales.

Los periódicos de la zona de Vancouver publicaron tres artículos sobre lo ocurrido y el clamor resultante, pero no se ha sabido si los pobres pescadores quedaron muy traumatizados por su descubrimiento. Una cosa es segura: saben bastante más sobre los efectos especiales de *The Resurrected* que FANGORIA.

Los hombres que hay detrás de la última película basada en una obra

Cualquier persona que haya leído «El caso de Charles Dexter Ward» conoce la historia, por lo que los productores de esta versión puesta al día han decidido que los monstruos deben mantenerse en secreto.

...Masters demuestra que tiene mucha mano en su oficio.

ásico

Por STEVE NEWTON

de Lovecraft –el coproductor Ken Raich, el director Dan O'Bannon y el guionista Brent Friedman–, accedieron a hablar con **FANGO**, pero dejaron bien claro desde el principio que ninguno de los monstruos o maquillajes de la película serían revelados a nuestros ojos durante la visita al rodaje. Y Todd Masters, el encargado de maquillajes especiales, no estaba disponible para ser entrevistado. Ese tipo de restricciones no facilitan la labor de un reportero cuyo objetivo principal es averiguar cómo son los monstruos de la película, pero sí le facilitan mucho el escoger la primera pregunta.

–Fue bastante curioso –dice Raich–. Jewel Shepard, una de las actrices de *Educating Crystal* es amiga íntima de O'Bannon. Sabía que pensábamos producir la película, por lo que se puso en contacto con nosotros y nos preguntó si nos gustaría tener a Dan como director. Enseguida pensamos: «Eh..., ¡es una posibilidad!» Dio la casualidad de que por aquel entonces Dan estaba escribiendo un guión basado en la novela –sigue diciendo Raich–, y la idea de poder dirigir nuestro proyecto le pareció fascinante. Supongo que también había tenido algunos problemas con ciertos cabos sueltos que Brent había logrado resolver en su guión. Sencillamente, dio la casualidad de que contábamos con el guión adecuado en el momento preciso.

La insistencia no logra hacer mella en la decisión de mantener ocultos a los monstruos de la película, pero husmear por la zona de recepción entre una entrevista y otra nos permite descubrir algunas pistas acerca de por donde irán los efectos especiales. Alguien se ha dejado olvidado un montón de hojas que detallan los planos a rodar durante el día, y **FANGO** echa un vistazo. «El dedo del monstruo crece», se lee en una hoja. «Bala del 38 da en el monstruo», dice otra. «Trozo de cuerpo creado a partir de las cenizas...» ¡Bueno, siempre es mejor que nada!

Antes de hablar con O'Bannon y averiguar la razón de que esté dirigiendo esta película, una charla con Friedman arroja un poco más de luz sobre la considerable influencia que ejerce O'Bannon sobre sus compañeros de profesión y el respeto que éstos le profesan.

–No sé cómo explicar lo emocionado que me sentí cuando descubrí que iba a dirigir el proyecto –explica Friedman con voz entusiasmada–. Sólo llevo seis meses trabajando con él, pero probablemente he aprendido más sobre el arte de escribir guiones durante ese tiempo que en mis veintiséis años anteriores de existencia. Es como si todo lo que había hecho hasta ahora fuese una mera preparación para esta experiencia.

Antes de enfrentarse a este proyecto basado en Lovecraft Friedman había escrito otros dos guiones para películas de terror –*Evil Altary Syngenor*–, pero esta experiencia no hizo que el desafío de adaptar a Lovecraft fuese menos impresionante.

–¿A qué viene tanto secreto?

–Queremos obtener unos monstruos originales y distintos –explica Raich–, y estamos convencidos de que la publicidad y el revelar los secretos de las películas antes de que se estrenen ha acabado con el placer de verlas. La gente acaba sabiendo tanto sobre el «Cómo se hizo» y los efectos especiales que eso interfiere con la experiencia posterior de ver la película en un cine.

Puede que los lectores de esta revista encuentren esa opinión algo frustrante, pero Raich tiene su parte de razón. ¿Cuántas veces han pagado su entrada en dinero contante y sonante para ver la última película de terror sólo para descubrir que la únies escena decente es la que llevan semanas viendo en los anuncios de la televisión? El corresponsal reprime el impulso de correr al rodaje esquivando a Masters para echar un vistazo a sus creaciones ocultas y se conforma –al menos de momento–, haciéndose a la idea de que no habrá monstruos. Lanza un suspiro de tristeza y opta por una pregunta que no cree problemas, como por ejemplo la de cuál fue el primer contacto de los productores con el proyecto.

–Brent Friedman fue a vernos para hablarnos de su idea –explica Raich–. Siempre le había interesado Lovecraft, y tenía la sensación de que podía hacer algo bueno con *El caso de Charles Dexter Ward*. Nos enseñó el guión, nos gustó lo que vimos y acabamos comprándolo junto con los derechos colaterales. Después hicimos la investigación habitual en estos casos y nos pusimos en contacto con los albaceas de Lovecraft para

¿Hay alguien que tenga ganas de practicar un encaste?

John Terry intentó echar un vistazo a los efectos especiales de *The Resurrected* y pagó caro su atrevimiento

comprar el resto de los derechos.

El historial anterior de Raich, y Mark Borde, el coproductor, cuenta con comedias eróticas de considerable éxito como *Hollywood Hot Tubs* y su secuela, *Hollywood Hot Tubs 2: Educating Crystal*, cuyo guión también fue escrito por Friedman. Borde ha distribuido películas de terror como *Devil Times Five*, *Don't Go in the Woods* (*No vayas al bosque... sola* (estrenada en vídeo por Forest) y *The Hills Have Eyes* (*Las colinas tienen ojos*), así como el catálogo de Ted Mikels, pero *The Resurrected* es la primera película del género en cuya creación han participado de forma activa. Que consiguieran a un guionista/director de primera fila como Dan O'Bannon para ponerse al frente de esta producción de seis millones de dólares se debió enteramente al azar.

–Era mucho más difícil que mis guiones anteriores porque tenía que adaptar un material ya existente –opina Friedman–. Cuando empiezas a desviarte de la historia original siempre sientes una cierta culpabilidad, y eso resulta especialmente cierto en el caso de Lovecraft porque cuenta con la lealtad de muchos fans. Yo mismo soy fan suyo –añade–, pero cuando estás intentando adaptar su material siempre acabas teniendo que arrojar algo por la ventana, Dan quería que nos mantuviéramos lo más fieles posible a la novela original, y el primer guión que escribí difiere bastante del guión definitivo que escribí después para que encajara con la visión de Dan. Mi primer guión no era tan fiel a la novela.

Puede que alguien se esté preguntando de dónde ha sacado el valor para enfrentarse con alguien de la estatura de Lovecraft, sobre todo teniendo en cuenta lo joven que es Friedman. El maestro de lo macabro murió en 1937, y por aquel entonces a Friedman aún le faltaban muchos años para nacer.

–Bueno, tengo veintisiete años, así que no he crecido con Lovecraft –razona Friedman–. Crecí con Stephen King, quien siempre está hablando de Lovecraft y de la gran influencia que tuvo sobre él. *Re-Animator* fue mi primera toma de contacto real con la obra de Lovecraft, y apenas hube visto la película el día del estreno corrí a la biblioteca de la UCLA donde estudiaba por aquel entonces y empecé a leer todo lo que había escrito. No tardé en descubrir que el relato no se parecía en nada a la película, y que casi todo lo que escribió era bastante corto. *El caso de Charles Dexter Ward* es la única novela que escribió y no es demasiado larga.

Y después de haber decidido que escribiría un guión basado en la obra más larga de Lovecraft no todo fue coser y cantar.

–Es muy poco lineal –dice refiriéndose a la novela de Lovecraft–. El libro está dividido en dos mitades. La primera es la historia de fondo, que tiene lugar en el siglo XVIII y describe las acciones del malvado a cuyas consecuencias tendrá que enfrentarse su tatara-tatara-tatara nieto cuando

«*El palacio de los espíritus* estaba muy alejada de la novela de Lovecraft y no era lo que yo quería de esta adaptación.»
—Dan O'Bannon, director

lleguemos a la historia principal. Lo más difícil fue dar con una forma de ambientar toda la historia en el presente y explicar la historia de fondo sin utilizar toneladas y más toneladas de exposición.

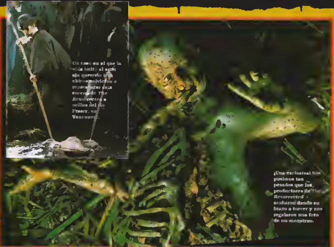
»Pero si leen la novela y ven la película después –sigue diciendo–, se darán cuenta de que una parte considerable de las grandes secuencias de efectos especiales han sido creadas de la nada y no figuran en la novela original. Eso se debe a que en casi todo lo que escribió Lovecraft se limitaba a crear una especie de tensión sostenida y, por expresarlo de una forma gráfica, luego escurría el bulto de repente. Por ejemplo, dice algo así como «Lo que ocurrió después fue tan inexplicable y tan inconcebible que nadie pudo hablar de ello durante décadas.» Se limitaba a pintar una visión dentro de tu cabeza, cosa que resulta muy efectiva especialmente si lees sus relatos cuando eres pequeño.

Dan O'Bannon –que no sólo ha dirigido *Return of the Living Dead* (*El regreso de los muertos vivientes*), sino que ha sido coguionista de éxitos de taquilla como *Alien* (*Alien el octavo pasajero*), *Blue Thunder* (*El trueno azul*) y *Total Recall* (*Desafío total*)–, sabe muy bien a qué se refiere Friedman. Ha sido fan de Lovecraft desde que le leyó por primera vez a los doce años de edad.

Chris Sarandon ya está harto de que todos los personajes que interpreta acaben muriendo. Ahora le toca el turno a esta pobre actriz.

–Ese es el tiempo que llevo queriendo hacer una película basada en algo suyo –revela O'Bannon cuando Fangoria consigue finalmente hablar con el director durante su pausa para almorzar.

El mago del terror y la ciencia ficción tiene el cabello y la barba grises, lleva gafas, chaqueta de pana y corbata de lazo, y más parece un



Un caso en el que la vida imitó al arte: ¿ju quererlo tres chicos volvieron a representar esta escena de *The Resurrected* a orillas del río Fraser, en Vancouver.

¡Una exclusiva! Nos pusimos tan pesados que los productores de *The Resurrected* acabaron dando su brazo a torcer y nos regalaron una foto de un monstruo.

Fotos de *The Resurrected*: Copyright 1991 Scotti Bros.

profesor universitario algo excéntrico que el hombre cuya mente imaginó a la temible criatura de *Alien, el octavo pasajero*. O'Bannon nos explica hasta qué punto su adaptación es fiel a la obra original de su héroe mientras va de un lado para otro como si estuviera en un aula dando clase.

–Es muy fiel –afirma–. De lo contrario no habría aceptado dirigir la película. Pero una vez dicho eso, también debería explicar que es imposible llevar a Lovecraft al cine sin hacer algunos cambios. Por ejemplo, Lovecraft no escribió dramas en el sentido habitual de la palabra, y las películas siempre se basan en una especie de drama u otro. Cuando adaptas a Lovecraft al cine tienes que enfrentarte con ese problema y encontrarle alguna solución.

»La forma en que Lovecraft enfocó *El caso de Charles Dexter Ward* es muy curiosa –añade O'Bannon–. Charles Ward es el personaje principal, pero es manejado desde una distancia muy grande durante toda la historia. Nunca llegas a estar cerca de él. La novela se presenta como una especie de informe sobre lo ocurrido, y está escrita como si fuera un informe aunque nunca sabes quién lo ha redactado. Cuando intentas convertirla en un guión tienes que preguntarte si reescribes el personaje de Charles y lo desplazas a un primer plano para convertirle en el héroe de la historia o no. Es la solución más obvia, pero la rechacé porque tenía la impresión de que cambiar el énfasis acabaría con toda la atmósfera y el aura peculiar de Lovecraft, y no quería eso.

»La solución por la que acabé optando fue dejar su historia a la misma distancia que en el libro, y crear todo un nuevo conjunto de personajes para una historia en primer plano. Eso me permitiría modelarlos para que fuesen personajes cinematográficos más convencionales y crear una especie de marco en el que colocar la historia de Lovecraft.

Otra pregunta que viene a la cabeza es el porqué decidió rodar una historia que ya fue llevada al cine –aunque con muchísimas libertades–, por Roger Corman en *El palacio de los espíritus* (1963).

–Bueno –responde O'Bannon con expresión pensativa–, aunque hubieran sido fieles a Lovecraft los libros y las películas pueden conocer más de una versión. Hubo tres versiones de *Ha nacido una estrella*, dos de *La invasión de los ladrones de cuerpos*... Además da la casualidad de que el enfoque usado por Corman en su película estaba muy alejado de la novela de Lovecraft, y no tenía nada en común con lo que yo pretendo lograr en esta adaptación. Tenía la sensación de que, a efectos prácticos, la novela aún no había sido llevada al cine.

»Charles Beaumont (el guionista de la película de Corman) fue uno de los grandes nombres de la fantasía y la ciencia ficción –sigue diciendo O'Bannon–, y Roger Corman es un gran director, y sé que se tomaron la película muy en serio. Creo que proyectar las dos películas juntas sería una experiencia muy interesante porque permitiría averiguar cuál es la diferencia existente entre los resultados obtenidos usando el mismo material de base. Personalmente creo que *El caso de Charles Dexter Ward* es un auténtico desafío, y encontrar la solución fílmica más adecuada para adaptarlo no resulta nada fácil.

Cuando se aborda el tema del velo de secreto que oculta los efectos especiales de *The Resurrected* O'Bannon se muestra un poco más franco que los productores de la película.

–No creo que tengamos nada revolucionario que enseñar a los espectadores –admite–, pero me gustaría que vieran los efectos especiales por primera vez cuando asistan a la proyección de la película. Estoy empezando a hartarme del tipo de precampaña que se hizo con *Desafío total*. En ese caso mucho antes de que fueras al cine o alquilaras el vídeo ya te lo habían contado todo sobre la historia y sabías qué aspecto iba a tener cada secuencia. Estoy intentando evitar ese tipo de trucos publicitarios.

MURCIELAGOS, VAMPIROS, MONSTRUOS, BATMAN, LOS X MEN, EL PRINCIPE VALIENTE... Y TINTIN.

¡EN EL ULTIMO NUMERO DE COMICS scene DE ESTE AÑO!

Proyectos al acecho

Por ANTHONY C. FERRANTE

Ultimamente se diría que Lovecraft ha sustituido a Stephen King en el puesto de escritor que adaptar al cine. Echemos un vistazo al por qué y a lo que se está preparando.

La prueba de maquillaje de Chris Biggs para *The Unnamable* [*Innombrable*] promete bastantes horrores lovecraftianos.

Es posible que H. P. Lovecraft tuviera la sensación de ser un hombre perdido en un tiempo que no era el suyo y que la expresara con sus relatos de terror sobrenatural y la intrincada construcción de su mitología, pero los años han sido bondadosos con este maestro de la prosa gótica. Ahora se le considera un clásico, y eso quizás explique la gran cantidad de proyectos fílmicos basados en lo que escribió que están en marcha actualmente.

«Ahora podemos comprender la visión del mundo pesimista que tenía Lovecraft e identificarnos con ella -dice el director Stuart Gordon, quien ya ha llevado a la pantalla dos relatos de Lovecraft en *Re-Animator* y *From Beyond*-. En los años 40 y 50 había más optimismo y el público siempre quería la clase de final feliz que Lovecraft nunca proporciona.»

«Parte de la razón por la que su obra no fue aceptada en su momento hay que buscarla en el hecho de que Lovecraft era un hombre auténticamente convencido de haber nacido cien años demasiado tarde -explica el guionista y director Jean Paul Ouellette, quien nos proporcionó *The Unnamable* [*El innombrable*] [estrenada en vídeo por Dister] en 1988-. Se consideraba un hombre del siglo XIX y gran parte de ese sentirse un extraño venía de que el mundo no se fijaba en él, pero él sí observaba al mundo.»

Sea cual sea la razón, lo cierto es que la obra de Lovecraft ha tenido muy mala suerte en el cine. La mayoría de sus relatos fueron escritos para revistas como *Weird Tales* y muchos de sus derechos han pasado al dominio público, lo que permite que su obra esté disponible para cualquiera que desee transformarla en una película.

A finales de los años 70 los productores David Hurd y William Baetz intentaron rodar *The Cry of Cthulhu* con un presupuesto de seis millones de dólares para un gran estudio. Se dibujaron «storyboards», se escogió a un director y se adquirieron los derechos, pero eso no impidió que el destino interviniera y mantuviese el proyecto en estado de coma intermitente durante varios años hasta que acabó perdiéndose en el gran cementerio de proyectos no realizados que hay en el cielo.

David Warner medita en el triste destino sufrido por *Pulse Founders*.

Full Moon diseñó un nuevo póster para *Shadow Over Innsmouth* con el fin de conseguir algunas ventas antes del rodaje y relanzar el proyecto.

No es de extrañar que *Cry of Cthulhu* jamás llegue a hacerse: si hubieran rodado este diseño de producción obra de Tom Sullivan la película habría costado tanto dinero como *Terminator 2*.

Re-Animator y *Re-Son*[illegible] durante los días de gloria de la [illegible] difunta Empire Pictures de Charles Band, y el éxito [illegible] películas hizo que Gordon y el [illegible] Brian Yuzna sintieran [illegible] de adaptar más relatos de Lovecraft. De todos esos proyectos el que estuvo más cerca de convertirse en realidad fue *The Lurking Fear*, al que Gordon se imaginaba como un vehículo para *Combs*.

«Una de las cosas más interesantes de *The Lurking Fear* es que tiene como personaje principal al mismo Lovecraft -dice Gordon-. La mayoría de sus relatos están escritos en pri[illegible] persona, pero en el caso de ese relato, Lovecraft habla sobre sí mismo y se describe como escritor de [illegible] Va[illegible]

«El artículo de FANGORIA ha creado un interés renovado en *Shadow Over Innsmouth*.»
—Stuart Gordon, director

acontecimientos inexplicables en la parte alta del estado de Nueva York y descubre que todos los habitantes de un pueblecito han desaparecido por [illegible]

At *The Mount*[illegible] otro proyecto del que Gordon [illegible] frecuentemente con Yuzna, y estaba convencido de que podría dar «una película fabulosa», aunque resultaría bastante cara, pues la acción se desarrolla en la Antártida y pertenece al conjunto de historias sobre Cthulhu. Y «El templo» es un relato que siempre le ha encantado: no sólo lo considera uno de los cuentos más [illegible] de Lovecraft, sino que también piensa que una adaptación [illegible] podría ser «como una versión [illegible] de *Das Boot* (*El submarino*)».

La producción Lovecraft-Gordon-Yuzna de la que más se ha hablado quizá sea la infortunada *Shadow Over Innsmouth*. El proyecto se encontró con graves problemas financieros [illegible] Vestron Pictures, donde estaba siendo desarrollado. La productora [illegible] ría que *Innsmouth* se hiciera [illegible] menos de los cinco millones de [illegible] res presupuestados originalmente que se habrían necesitado para rodar la historia de un pueblo habitado por híbridos de ser humano y criat[illegible] anfibia. Gordon optó por dejar el proyecto en suspenso hasta que [illegible] pudiera reunir el dinero sufie[illegible]

«Era uno de esos proyectos [illegible] se hacen bien o es mejor no [illegible] Acabó quedando en animación [illegible] pendida -suspira Gordon-. Es [illegible]

película muy ambiciosa. No cuenta la típica historia de sangre y cuchilladas, por lo que resulta bastante difícil vendérsela a un gran estudio. Pero últimamente y como resultado del artículo publicado en **FANGORIA** ha habido un renovado interés en el proyecto. Charles Band lo ha puesto en marcha como una producción exclusiva de la Full Moon.»

Al igual que Gordon, Band también tiene sus cicatrices de batallas lovecraftianas en las que reflexionar. Durante los últimos tiempos de la Empire Band dirigió *Pulse Pounders*, una trilogía compuesta de minisecuelas a dos películas anteriores de la propia Empire –*Trancers* [estrenada con ese mismo título en vídeo por Lightning] y *Dungeonmaster (El amo del calabozo)* [estrenada en vídeo por Vestron]–, y una adaptación del relato de Lovecraft «El clérigo malvado». Band usó al mismo equipo de *Re-Animator* y el mini-festival de sangre y cieno como con Combs, Barbara Crampton y David Gale.

El metraje de *Pulse Pounders* fue rodado en su totalidad, pero Band explica que la película jamás llegó a la etapa de postproducción debido a un conflicto legal con los problemas anteriores de la Empire y los financieros de la película.

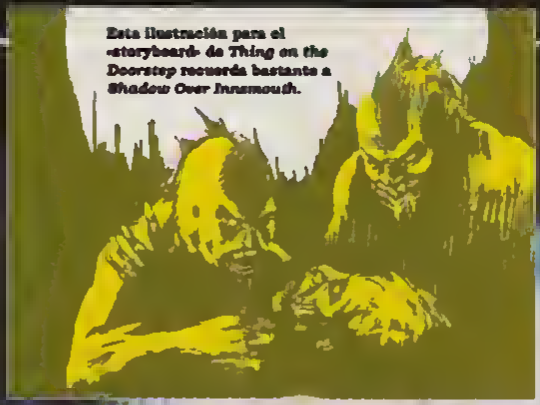
«Es uno de esos tesoros perdidos que seguimos teniendo la esperanza de desenterrar algún día», dice Band.

El innombrable se rodó gracias al éxito de *Re-Animator*, pero Ouellette no se limitaba a subirse en el carro de una nueva moda fílmica: Ouellette creció en Nueva Inglaterra (el lugar donde Lovecraft ambientó casi toda su obra) y HPL formó parte de su infancia.

«Pasé una parte de mi vida en Rockport, Massachusetts, que se encuentra a quince kilómetros de donde se supone que están Arkham e Innsmouth, los pueblos inventados por Lovecraft –explica Ouellette–. Mi padre me contó las historias de Lovecraft cuando yo tenía diez u once años. Todas las bibliotecas contaban con su obra y era una especie de lectura obligada.»

Ouellette tuvo la oportunidad de dirigir su primera película después del impresionante trabajo que llevó a cabo como encargado de la segunda unidad en *Terminator*. Un inversor quería averiguar qué era capaz de hacer por sí solo, y Ouellette recurrió a su infancia en busca de inspiración. Estar tan familiarizado con la obra de Lovecraft hacía que comprendiera muy bien lo difícil que resulta adaptar sus relatos a la pantalla, pues estos suelen ser muy cortos.

«Una de las grandes virtudes de Lovecraft es su prosa, que le coloca por encima de todos los demás escri-



Esta ilustración para el «storyboard» de *Thing on the Doorstep* recuerda bastante a *Shadow Over Innsmouth*.

El éxito en vídeo obtenido por *El innombrable* pedía una secuela que el director Jean Paul Ouellette espera empezar a rodar muy pronto.

[illegible] de [illegible] anuncio para [illegible] *Thing on the* [illegible] esperan [illegible] dará un efecto [illegible]ico sobre los [illegible]ciales [illegible] en una [illegible] HPL.

[illegible] excluidos los que le han [illegible] Ouellette–. Su prosa crea la ilusión del horror, y eso resulta casi intraducible a menos que dispongas [illegible] dinero en cantidades ilimitadas. Aparte de eso en la mayoría de sus relatos lo más importante no es el argumento, sino la descripción de las sensaciones más íntimas de los personajes, cosa que es muy difícil de transmitir en una película. Por ejemplo –añade–, "El innombrable" es un relato de dieciocho páginas sobre dos hombres que están en un cementerio y hablan de las cosas que ocurrieron en una casa.

El innombrable tuvo un considerable éxito de público en el mercado del video estadounidense, y el interés que despertó en otros países hizo que Ouellette consiguiera los fondos necesarios para una secuela que espera llegue a los cines. El material inicial en que basar el argumento de la secuela era tan escaso que Ouellette decidió mezclarlo con otro relato de Lovecraft, «La declaración de Randolph Carter». En *The Unnamable Returns: The Statement of Randolph Carter* la criatura de la primera película se escinde en dos entidades, dejando los elementos humanos en una y los monstruosos en la otra.

«Quiero hacer una película distinta –afirma Ouellette–. De hecho esta secuela es tanto una historia de amor como una película de terror. No quiero convertirme en un mero fabricante de secuelas, por lo que he intentando añadir nuevos elementos e ir más allá de la historia original.»

Otro proyecto de Ouellette basado en Lovecraft, *The Thing on the Doorstep*, estaba concebido para rodarse simultáneamente con *The Unnamable Returns*, pero el interés demostrado por los grandes estudios y algunos actores de primera fila ha hecho que la película acabara olvidando sus escasas ambiciones presupuestarias iniciales, y poco a poco el proyecto ha ido desarrollándose hasta convertirse en la mayor aventura emprendida por Ouellette hasta el momento.

«*The Thing on the Doorstep* cuenta la historia de dos amigos muy íntimos que han crecido juntos –explica Ouellette–. Uno es arquitecto y el otro escribe relatos de terror. El escritor se enamora de una mujer capaz de ocupar el cuerpo de otras personas que pretende robarle el suyo para convertirse en hombre.»

Biggs, que se encargará de los maquillajes para estos dos proyectos de Ouellette, añade que *The Thing in the Doorstep* «promete mucho. No es la típica historia de monstruo suelto con litros de sangre y muertes violentas. Tiene mucha sustancia psicológica: es una especie de cruce entre Hitchcock y Cronenberg.»

Ouellette piensa que las adaptaciones de Lovecraft no acabarán con estos dos proyectos. Hay varios relatos de Lovecraft que está pensando en rodar como dibujos animados: el primero sería «Los gatos de Ulthar», que si se termina a tiempo podría proyectarse como cortometraje antes de *The Thing on the Doorstep*.

«Lo que nos gustaría hacer es utilizar dos relatos cortos de Lovecraft que no pueden convertirse en películas de duración normal y rodarlos como cortos de animación de unos siete minutos para capturar todo el atractivo gótico de las historias –confirma Ouellette–. Cualquier intento de convertir "Los gatos de Ulthar" en un largometraje destrozaría el relato, que es magnífico.»

El proyecto más querido de Ouellette es una adaptación de «El susurrador en la oscuridad», pero aún parece bastante lejano. El guión con el que cuenta recupera a Randolph Carter y Eliot Damon Howard, los personajes que Ouellette ha utilizado en las dos películas de *El innombrable* y a los que describe como un equipo «estilo Sherlock Holmes y Watson».

H. P. Lovecraft
DETECTIVE PRIVADO

El rey de lo indecible llega a la HBO... Pero esta vez es un detective y es el único que no tiene nada que ver con la magia negra.

Por **JAMES BONNY** y **RICHARD FINNEY**

Creíamos que un detective privado como Lovecraft (Fred Ward) se daría cuenta de lo que acecha a su espalda, pero parece que no es así.

En lo que respecta al *Necronomicón*, se puede juzgar el libro por la cubierta.

La ciudad es Los Angeles, California, y el año: 1948, pero no estamos en el Los Angeles de Raymond Chandler. Esta ciudad de ángeles está repleta de duendes, brujas, licántropos y hechiceros malvados. Aquí todo el mundo usa la magia... Todo el mundo salvo Lovecraft. H. Phillip Lovecraft es un detective de lo más duro, que prefiere resolver sus casos con los dos puños en vez de mediante las artes de la oscuridad.

Un momento, un momento... ¿Detective privado, monstruos y magia negra? ¿Qué le ha ocurrido a la ciudad que todos conocíamos?

Ha llegado el momento de echar un vistazo más atento a la realidad.

Ahora estamos en San Pedro, California, y el año es 1991. Está oscuro, hace frío, hay niebla y nos hemos perdidos. Vamos conduciendo a ciegas por entre los restos dispersos de un viejo astillero abandonado por la Marina. San Pedro es una ciudad portuaria de lo más fco, aún peor que Oakland. Las llamas brotan de los chimeneas en el mejor estilo *Blade Runner*, y todo parece estar hecho de hierro con remaches. Cuando logramos orientarnos y llegar al rodaje lanzamos un suspiro de alivio.

El equipo técnico se ha instalado en un viejo hangar de la Marina, una estructura cavernosa construida durante la Segunda Guerra Mundial. En los últimos tiempos el hangar ha servido como plató y su tamaño compensa sobradamente el que esté algo lejos. *Invaders from Mars (Invasores de Marte)* se rodó aquí, así como una secuencia de *Abyss*. Ahora acoge a un callejón sin salida circular compuesto de casitas Levittown que se supone son un típico suburbio de Orange County a finales de los años 40. El ambiente parece bastante normal..., dejando aparte a la gárgola que ballotea sobre los tejados

Cast a Deadly Spell (que en un principio se había titulado *Lovecraft*) es una producción HBO para la televisión por cable que empieza como una típica historia detectivesca de los años 40. El protagonista (Fred Ward) es un detective que pasa por una mala racha al que un millonario recluido en su mansión (David Warner) contrata para que encuentre un libro muy valioso que le han robado. El libro resulta ser el infame *Necronomicón*, un catálogo de hechizos a cual más horrible, y los pesos pesados del mundo de la delincuencia (y los de un mundo aún peor) arden en deseos de ponerle las manos (o las garras) encima. Lovecraft se niega a usar la magia porque guarda malos recuerdos de sus experiencias pasadas con ella, y no le queda más remedio que confiar en sus puños y su ingenio para salir bien librado.

La película se acerca al final de la

«En el guión hay una línea donde se dice que los zombies vienen en cajas de seis, y que cuando se pudren los tiras a la basura.»
—Tony Gardner

Qué manera de estropear un traje...

[illegible] apretado plan de rodaje y el equipo intenta conseguir la máxima cantidad de planos posible en cada día... y cada noche. Eso significa largas horas de trabajo para todo el mundo.

«El problema es que la HBO [illegible] puede gastarse una cantidad [illegible] fijada de antemano en la [illegible] la –se queja el director inglés [illegible] Campbell (*Criminal Law* [illegible] *nal*)–. La película está dest[illegible] televisión, por lo que no les in[illegible] gastar mucho dinero. Es el [illegible] puesto más alto de toda [illegible] (casi seis millones de [illegible] en términos de cine es [illegible] insignificante.»

No cabe duda de [illegible] ra Gale Anne Hurd [illegible] está acostumbrada [illegible] más elevados. Se [illegible] *tor 2*, donde [illegible] ejecutiva, es la [illegible] rodada hasta la [illegible] caso el reducido [illegible] *Cast a Deadly Spell* [illegible] un estorbo.

«Empecé [illegible] plica–. Me [illegible] guiarme por el lema de [illegible] en pe[illegible] de bajo [illegible] no tiene por [illegible] suponer [illegible] estigma negativo. [illegible] donde empezamos todos, ¿no? [illegible] hay muchas personas que lo consideran un simple peldaño en la escalera que culmina llevándote a las películas de gran presupuesto, pero yo opino que la satsfacción personal que puede proporcionarte el trabajar con un presupuesto reducido no tiene nada que envidiar a la de trabajar con un gran presupuesto. De hecho, obtengo una especie de placer perverso haciendo una película que luego nadie cree haya podido rodarse con tan poco dinero...»

Un presupuesto reducido es una cosa, pero quizás haya quien considere que para una productora tan experimentada trabajar en un telefilme significa bajar de categoría. Hurd no opina lo mismo.

«Si alguien cree que hacer un telefilme puede suponerle una pérdida de prestigio comete un gran error –afirma–. He enfocado este proyecto igual que si se tratara de una película destinada a estrenarse en los cines. La banda sonora será en Dolby Stereo y todas las facetas de la producción son de primera categoría. No hay compromisos en términos de efectos especiales, actores, decorados o cualquier otro aspecto de la postproducción. Se trata de hacer la mejor película que puedas y no preocuparte por la forma en que llegue al público. Basta con que rechaces los compromisos y las cortapisas.»

«Compromiso» fue una de [illegible] bras que el guionista Jose[illegible] herty [illegible]

¡Cuidado, Michael Keaton y Adam West! *Cast a Deadly Spell* cuenta con los mejores monstruos televisivos que [illegible] visto en todo lo que va de año.

cuando intentaba que su guión [illegible] *Cast a Deadly Spell* llegara a [illegible] Dougherthy, que es fan de [illegible] y Raymond Chandler, escribió el primer esbozo en 1984. El guión fue dando vueltas por Hollywood durante varios años en varias encarnaciones, como suele ocurrir con los guiones que ningún estudio ha encargado expresamente.

«Nadie quería hacer una historia de época –recuerda el guionista–. Hubo un momento en el que conseguí llegar a un acuerdo con un productor independiente que quería ambientar la historia en el futuro, por lo que acabé escribiendo una versión que se desarrollaba en un 1999 de pesadilla y que era francamente [illegible] op[illegible] *Cast a* [illegible]

Spell [illegible] la que [illegible] historia de época.

[illegible] persona resultó ser Hurd.

«Vi por primera vez el guión cuando me llegó hace tres o cuatro años para que me hiciera una idea de qué tal escribía Joseph –recuerda Hurd–. Me encantó, pero los derechos estaban en manos de otro productor. Y, por extraño que parezca, cuando me puse en contacto con la HBO me preguntaron si estaba familiarizada con un guion llamado *Lovecraft*. "Desde luego, y es soberbio", dije yo. Me explicaron que tenían los derechos y que les encantaría que me encargara de él.»

Así fue como la creación de Dougherty cayó sobre el mundo después de haber pasado años durmiendo, igual que si fuese uno de los demonios de Lovecraft. Dougherty explica que *Cast* o *Deadly Spell* es una mezcla de historia negra y ocultismo.

«La escribí cuando pensaba que nadie querría hacer una historia puramente chandleriana y decidí ambientarla en un mundo [illegible]tiano.»

El enfoque parece algo extraño para una persona conocida por su trabajo en la serie televisiva *Treinta y tantos*, donde escribió guiones, produjo y dirigió algunos episodios. Pero, ¿qué tiene que ver la angustia yuppie en Filadelfia con la magia negra y los horrores llegados del otro lado de la tumba? Dougherty opina que todo. Como ocurría en *Treinta y tantos*, *Cast* o *Deadly Spell* pone el énfasis en las relaciones y en las amenazas a las que se enfrentan cuando hay nubes de tormenta en el horizonte.

«Reconciliar [illegible] *Deadly Spell* con mi trabajo en *Treinta y tantos* no me supone ningún problema –protesta Dougherty–. Creo que todo sale del mismo lugar: mi cabeza.»

Campbell está de acuerdo con él.

«El gran peligro de esta producción es que habría sido muy fácil que acabara convirtiéndose en una paro[illegible] barata donde se combinara [illegible] con el enfoque chandleri[illegible] Joseph no permitió que el [illegible] básico de los personajes se [illegible] por los efectos espe[illegible] monstruos.

[illegible] mucho [illegible] en l[illegible] primeros [illegible] del [illegible] por [illegible] pero la [illegible] sigue [illegible] bas[illegible] Aparte de la [illegible] hay [illegible] tropos, [illegible] duendes, [illegible] en apu[illegible] monstruo [illegible] emerge [illegible] una cuba [illegible] Quake[illegible] y, naturalmente, los temibl[illegible] Antiguos.

En e[illegible] plató se divisa un [illegible] montículo con un [illegible] el callejón sin [illegible] los Grandes Antiguos [illegible] (naturalmente eso [illegible] tarde, durante la [illegible] dirección). De [illegible] dicho, [illegible] a [illegible] imaginarse en ese [illegible]

Una [illegible] sobre nosotros. ¿Un ec[illegible] Es Jaime Cardriche, dos metros de altura y casi 170 kilos de peso, un hombre imponente al que el maquillaje de zombie vuelve aún más impresionante. Cardriche interpreta al matón número uno del villano, que en esta historia además es un muerto que camina. Cardriche nos pregunta si queremos ver la sala de los monstruos.

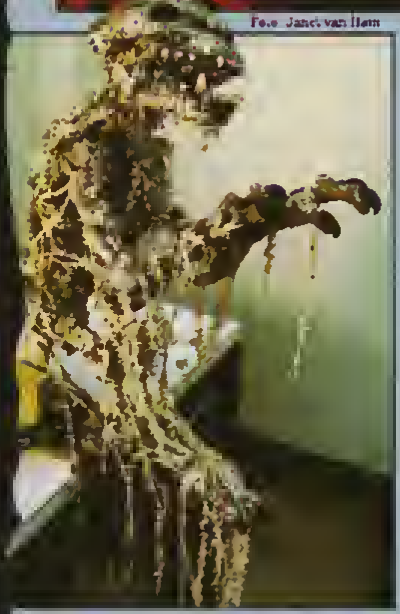
«No me gusta entrar solo en ese sitio –confiesa mientras vamos hacia allí–. Todas esas cabezas y lo demás... Me dan un poco de miedo.»

La gárgola está descansando en una silla sin su cabeza de reptil. Bajo ella se oculta Michael McKay, un joven que ha convertido el interpretar

Foto: Reuter S[illegible] HBO

Foto: Janet van Ham

Puede que los Grandes Antiguos se extiendan kilómetros por debajo de la tierra, pero podemos asegurarles que lo que se ve de ellos es más que suficiente.



Uno de los monstruos inspirados en Lovecraft de *Cast a Deadly Spell*.

monstruos en una especie de hobby casero: fue la dama demonio en *Highway to Hell* y la momia en *Monster Squad (Una pandilla alucinante)*. En cuanto se entera de que somos reporteros de **FANGORIA** alza su escamoso pulgar de gárgola apuntando hacia el techo con él. Todo un elogio, desde luego...

Cardriche nos obsequia con una gira por la sala, enseñándonos sus dientes de zombie y demás adornos personales, así como uno de los tentáculos de los Grandes Antiguos. Pero la gira se interrumpe cuando oímos un grito en el plató: «¡Por favor, que todos los zombies y gárgolas acudan a sus puestos!»

Volvemos al plató y acorralamos en un rincón a Eric Fiedler, que trabaja en los Estudios Alterian de Tony Gardner y se ha encargado de supervisar la fabricación de la gárgola. La creación del traje fue un proceso bastante complicado que duró ocho semanas: uno de sus grandes logros fue las alas neumáticas controladas por radio que se extienden o se contraen sin necesidad de cables.

Los Grandes Antiguos, las apariciones infernales surgidas del más allá en el clímax de la película, presentaron un desafío distinto a nivel de diseño. Jon Bunker, el diseñador de producción responsable de ellas, es un inglés de aspecto cansado que diseñó los efectos especiales de *Time Bandits (Los héroes del tiempo)*, y posee un asombroso parecido con Eric Clapton. Le pillamos por sorpresa mientras está tomando un café y nos revela que hizo treinta o cuarenta diseños distintos de los Grandes Antiguos antes de dar con el concepto adecuado.

«Uno de los diseños era una especie de híbrido entre langosta y pulpo muy fiel a la descripción hecha por Lovecraft –explica–, pero he trabajado con monstruos así en el pasado y conozco los problemas que dan, por lo que pensé que sería más interesante y saldría más barato que no se le vieran nunca las patas. Tuvimos la idea de usar raíces. Queríamos transmitir la idea de que sólo se está viendo el extremo de esa cosa horrible, y que sus raíces se extienden bajo tierra kilómetros y más kilómetros en todas direcciones. No estoy seguro de si podremos permitírnoslo, pero es el concepto que tengo la esperanza de crear.»

Salimos del hangar y cruzamos la zona de estacionamiento hasta llegar a una hilera de remolques. Durante el trayecto pasamos junto a un gran mirador blanco situado a un extremo del solar desde el que se pueden ver las sucias aguas del puerto. Un equipo pirotécnico está preparando su destrucción para más tarde. Entramos en el primer remolque y conocemos a Alexandra Powers *(Dead Poets Society [El club de los poetas muertos])*, una visión asombrosa con una peluca estilo Veronica Lake.

«¿FANGORIA? –pregunta con voz cantarina después del intercambio de presentaciones–. ¿Es una revista de modas?»

Asentimos al unísono para que no se ponga nerviosa.

Powers interpreta a Olivia, la hija de Amos Hackshaw (Warner).

«Es una virgen que desea dejar de serlo –dice riéndose–. El papel me ha resultado muy sencillo de interpretar. Lo único que he de hacer es flirtear con Fred Ward, y no ha sido nada difícil. Estoy loca por él.»

Arnetta Walker también admite sentirse atraída por Ward.

«¡Es tan sexy», exclama. Walker interpreta a Hypolite Kropotkin, la casera de Lovecraft.

La noche se va haciendo más fría y más neblinosa a medida que pasan las horas. La prometida demolición del mirador se va retrasando y acaba fijándose para el amanecer. Optamos por perdernos los fuegos artificiales y largarnos de San Pedro.

Una semana después la fotografía principal ya ha terminado, y el equipo técnico se ha instalado en un pintoresco plató de Hollywood propiedad de un anciano matrimonio para rodar una larga sucesión de primeros planos y planos de los monstruos.

Nos presentan a Tony Gardner *(Darkman)*, el diseñador de los efectos especiales, y buscamos un sitio tranquilo donde hacer la entrevista. Probamos en el piso de arriba, pero somos expulsados a gritos por uno de los propietarios, que amenaza con llamar a la policía. Bajamos rápidamente la escalera y acabamos escondiéndonos detrás de una máquina de Coca-Cola.

Gardner quedó encantado ante la variedad de oportunidades que le ofrecía la historia y la originalidad de su enfoque.

«Poder olvidarse de lo que ya se ha hecho muchas veces y probar cosas nuevas siempre resulta agradable –confirma–. Por ejemplo, hay una escena con un licántropo en una celda. En el guión se decía que llevaba una chaqueta de cuero. Le pusimos ropa sucia y le colocamos muchas cicatrices, como si fuere un matón callejero. En el guión también hay una línea donde se dice que los zombies vienen en cajas de seis y que cuando se pudren los tiras a la basura, y eso me bastó para crear todo el personaje interpretado por Cardriche.»

T2

LOS EFECTOS ESPECIALES

Los señores de los cyborgs

Foto: Theo Westenberger

Stan Winston pensaba que los maquillajes descritos en el guión de la secuela de *Terminator* eran imposibles, pero él y su equipo se las arreglaron para crearlos.

Por MARC SHAPIRO

Stan Winston y James Cameron ya habían tenido ese tipo de conversaciones antes. Las habían tenido en *Aliens, el regreso* y las tuvieron en el primer *Terminator*, y cuando la pareja volvió a reunirse para planear los maquillajes especiales de *Terminator 2, el día del juicio* la reacción inicial de Winston ante las ideas expuestas por Cameron no sorprendió mucho al director.

«Lo primero que pensé fue: "¿Cómo lo haremos" y lo segundo: "Es imposible" –explica Winston–. Pero ya había pensado lo mismo en cada película que he hecho con Jim. Sabía que acabaría encontrando alguna forma de hacerlo, aunque también sabía que *Terminator 2* iba a ser un trabajo increíblemente difícil.»

Winston recuerda las primeras conferencias sobre el guión de T2 durante una entrevista celebrada a primera hora de la mañana en su taller de Van Nuys, California. Dentro de una semana los frutos de su intensa labor en la secuela de aquel gran éxito de taquilla podrán verse en todos los cines de los Estados Unidos. Su firma, Stan Winston Studios, llegó a emplear a más de cincuenta artistas para que las ilusiones del maquillaje cobraran vida en la secuela. Winston ya ha empezado a ocuparse de otros proyectos –entre los que están el segundo *Batman* y *Jurassic Park*, el espectacular film de dinosaurios de Spielberg–, y se ha pasado la madrugada hablando con su equipo de efectos especiales.

Eso ha hecho que dejara la tarea de explicar los misterios de los efectos especiales de T2 en manos de John Rosengrant y Shane Mahan, los coordinadores del departamento artístico, así como en las de Richard Landon, el coordinador del departa-

Todos los fotos: Copyright 1991 Carolco

¿Una leve influencia de *La cosa de Carpenter*? El T-1000 se divide en una secuencia de la película.

mento mecánico. Pero Winston puede prescindir de unos minutos antes de salir corriendo para acudir a otra de sus confabulaciones, por lo que nos ofrece su opinión sobre el encargo y, en particular, sobre aquellas primeras reuniones con Cameron.

«Jim discutió detalladamente todas sus ideas conmigo –cuenta este profesional que ha ganado el Oscar de la Academia por sus efectos especiales, y que el año pasado recibió nuevos honores por *Edward Scissorhands (Eduardo Manostijeras)* y *Predator 2 (Depredador 2)*–. Incluso interpretó las escenas y las ideas ante mí. Enseguida capté su entusiasmo y comprendí lo que nos esperaba, y quise participar en *Terminator 2* porque me pareció un concepto único y lleno de grandes desafíos.»

«El desafío era dar con algo que desarrollara aún más los personajes y que no les quitara nada de lo que ya tenían.»
—Stan Winston

Winston y su gente proporcionaron una miríada de prótesis, muñecos y numerosas creaciones mecánicas para el proyecto *Terminator 2*. Muchos de esos efectos especiales eran elementos que se integrarían en las imágenes ópticas y generadas mediante ordenador de la Industrial Light & Magic. Trabajar en colaboración con la ILM no hizo que Winston se viera obligado a alterar sus ideas

«Al contrario, creo que trabajar con la ILM nos sirvió de estímulo –explica–. Teníamos la sensación de que esos objetos reales que les proporcionábamos servirían para realzar y mejorar lo que ellos estaban haciendo, y de que sus resultados nos ayudarían en nuestra labor. Mantuvimos una relación muy buena que se inició en la preproducción cuando cada firma preguntó a la otra qué esperaba de ella para que su trabajo fuera más fácil.»

Los últimos avances tecnológicos permitieron que Winston y su gente pudieran gozar de una creatividad artística mucho mayor, sobre todo en lo referente a los Terminators.

«Esos avances hicieron que estuviéramos en condiciones de darles más personalidad y más vida, y facilitarle el trabajo de los actores. El desafío a que nos enfrentamos como departamento de efectos especiales consistía en dar con algo que desarrollara aún más los personajes y no les quitara nada de lo que ya tenían.»

John Rosengrant, Richard Landon y Shane Mahan no llevaban mucho tiempo en el mundo de los efectos especiales cuando entraron a formar parte del grupo que trabajó con Winston en *Terminator*. Pese a los modestos 6'5 millones de dólares del presupuesto y lo apretado del rodaje el trío sigue recordándolo como el mayor desafío al que se han enfrentado durante sus respectivas carreras.

El gran problema que se les encargó resolver en *T2* fue dar vida al T-1000. «Cuando vimos por primera vez el diseño nos quedamos asombrados –recuerda Mahan–. Ni tan siquiera pensamos en cómo conseguiríamos darle vida, pero cuando empezamos a descomponer el con-

Winston y su equipo se enfrentaron a este segundo desafío basándose en los diseños del endoesqueleto hechos para la primera película.

Foto: Merle Wallace

El nuevo ejemplar del modelo T-800 quizá sea un poco más simpático que su predecesor, pero esta escena ayuda a que la película no pareciera una producción Disney.

Fotos: Zade Rosenthal

Sarah Connor juega con la cabeza del cyborg y saca de ella un chip de ordenador en una escena eliminada del montaje final.

cepto las cosas se pusieron difíciles.»

El truco más asombroso relacionado con el T-1000 se da cuando el cyborg recibe los disparos de una escopeta y los proyectiles se aplastan sobre su cuerpo creando una especie de flores. Las pruebas de referencia con varias clases de proyectiles disparados contra moldes de arcilla demostraron que el aspecto que Cameron exigía a los impactos sobre un cuerpo debía poseer una cualidad líquida.

«Hicimos un molde del pecho de Robert Patrick –explica Rosengrant–, creamos un cascarón hueco con esa forma y perforamos agujeros en los puntos del pecho donde queríamos que se produjera el efecto de cada disparo. Después el departamento artístico produjo varios centenares de esculturas en látex mostrando los efectos del impacto y las esculturas fueron metalizadas al vacío.»

Los impactos en cromo flexible fueron convertidos en bolas a las que se añadieron servomecanismos y cables. Cada impacto fue incrustado a través de la camisa y fijado sobre el pecho del actor.

«Una vez colocados en su sitio, los impactos se desplegaban hasta alcanzar la forma esculpida del efecto», añade Landon.

Landon sigue narrando la odisea de los efectos especiales del T-1000 y explica la creación de las armas mortales que emergen de los brazos de la máquina asesina.

«En el caso de los ganchos y las palanquetas, todo se redujo básicamente a usar las funciones de los brazos de Robert. Hicimos moldes de sus manos a los que dimos las formas deseadas esculpiéndolos para reflejar un punto de vista tanto vertical como horizontal. Las tomas laterales se realizaron mediante una camiseta especial ceñida al cuerpo que llevaba incorporadas las palanquetas. Las cuchillas se hicieron con fibra de vidrio metalizada al vacío, y para las escenas en que el T-1000 se abre paso a través de la cabina del ascensor creamos cuchillas de aluminio con unos mangos en forma de T al final para que los operadores pudieran manejarlas en los decorados. La escena en que el T-1000 cambia para librarse de las cuchillas combina los efectos especiales de la ILM y los nuestros. De lo que se ve en la escena, tanto las cuchillas como los brazos-palanqueta son nuestros.»

Los momentos álgidos de efectos especiales relacionados con Arnold Schwarzenegger incluyen una secuencia en la que su cyborg se hace un corte en el brazo y aparta la carne para revelar el miembro robótico que hay debajo de ella. El brazo era mecánico y totalmente articulado, y estaba cubierto con «carne» hecha de gomaespuma. El conjunto del brazo quedaba unido al cuerpo del actor mediante correas.

«Arnold ya hizo algo parecido en la primera película, pero ese brazo era bastante más simple y consistía en un núcleo de fibra de vidrio envuelto

Foto: Zade Rosenthal

Todo el mundo dice que la leche descremada es mejor para la salud, ¿no?

El T-1000 (Robert Patrick) parece estar pensando si los impactos de bala que ha recibido podrían crear una nueva moda en el vestir.

Foto: Ilion Wiedenberger

El presupuesto más elevado de T2 permitió contar con más efectos especiales. Eso significó más horas de maquillaje para Schwarzenneger, quien las aguantó con su profesionalidad de costumbre.

en prótesis de maquillaje. El brazo de la segunda película termina en una mano robótica real plenamente capaz de moverse», explica Rosengrant.

El rostro mitad metal y mitad carne de Schwarzenegger es uno de los momentos más asombrosos de la película.

«Ese efecto se consiguió mediante el maquillaje y una cabeza mecánica –explica Rosengrant–. Construimos dos cabezas bastante detalladas, una con la boca abierta y otra con la boca cerrada. Creímos necesario hacer dos cabezas completas para captar toda la gama de expresiones de Arnold, y también construimos una cabeza mecánica de tamaño superior al natural para la escena de la regeneración. Los planos medios se rodaron con Arnold.

«El maquillaje no presentó muchas dificultades –sigue diciendo–. Usamos prótesis colocadas sobre el rostro de Arnold y un cráneo de uretano metalizado al vacío.»

El efecto especial del que los tres artistas se sienten especialmente orgullosos se ve durante la secuencia onírica en la que Sarah (Linda Hamilton) contempla el holocausto nuclear y queda reducida a un esqueleto aullante después de recibir la onda expansiva de una detonación atómica.

«Es un efecto especial totalmente físico hecho con muñecos –explica orgullosamente Rosengrant–. El primer muñeco tenía carne, una mandíbula en posición de gritar y brazos móviles. Lo envolvimos en llamas y empezó a arder. Después lo sustituimos con un segundo muñeco cuya carne estaba calcinada y usamos humo para aumentar el efecto de realidad antes de hacerlo arder, y finalmente utilizamos un tercer muñeco que poseía un esqueleto rígido de acero con piel que podía desprenderse. El espacio que había entre la piel y el esqueleto estaba lleno de servilletas de papel hechas pedacitos para crear un efecto de cenizas que giraban formando nubes.»

El trío también participó en las escenas de metamorfosis diseñadas por Industrial Light & Magic.

¿QUIEN ES EL GUYVER?

«De acuerdo, ya me he cargado a todos los malos», piensa el último héroe del comic llegado al cine. «Y ahora, ¿cómo me quito esto?»

Una nueva coproducción entre Japón y Estados Unidos enfrenta al héroe más increíble de los cómics del Lejano Oriente con un espectacular grupo de monstruos.

Por DANIEL SCHWEIGER

Es el héroe indestructible de cómics y dibujos animados, un maestro de las artes marciales y el único que puede proteger a la Tierra de la plaga de monstruos que la amenaza. Si es todo eso, ¿cómo es posible que los Estados Unidos, siempre tan necesitados de salvadores, no hayan oído hablar del más increíble matamonstruos que el Japón ha tenido desde los tiempos de Ultraman? Las personas que crearon *Bride of Re-Animator* y *Aktra* han decidido arrojar algo de luz sobre *The Guyver*, una versión americanizada en imagen real del superhéroe más desagradable de todo el Lejano Oriente. Con su traje espacial biomecánico, sus brazos afilados cual navajas y sus extraños enemigos, *The Guyver* y su combinación de monstruos maravillosamente repulsivos y acción con bastante humor pretenden crearse un culto propio tanto entre los fans de *Aliens, el regreso* como entre los de *RoboCop*.

Codirigida por los ases del maquillaje Screaming Mad George (veterano de *Bride* y *Pesadilla en Elm Street 4*) y Steve Wang (*Gremlins 2*), producida por Brian Yuzna (*Re-Animator*) e interpretada por actores de género tan conocidos como Mark Hamill (*Star Wars [La guerra de las galaxias]*), Michael Berryman (*The Hills Have Eyes [Las colinas tienen ojos]*) y David Gale (*Re-Animator*), este ambicioso cómic con un presupuesto de tres millones de dólares ha sido financiado en su totalidad por Oriente.

«Las películas hechas en su país no les gustan demasiado y los japoneses dejaron bien claro que querían una película de Hollywood –comenta

Yuzna mientras observa cómo el Guyver hace pedazos a un zonoide en un almacén lleno de basura–. George es muy conocido en Japón y Steve en Taiwán. Los inversores han confiado en mí para que lleve la nave a buen puerto, y te dejan trabajar con mucha más libertad que los productores norteamericanos.»

El héroe de cómic creado por Yoshiki Takaya no es conocido en Estados Unidos, pero Yuzna afirma que quedó fascinado por el Guyver apenas empezó a traducir su extraña mitología.

«Los alienígenas del cómic usaron la Tierra como tubo de ensayo y manipularon a los dinosaurios hasta crear al homo sapiens –explica–. Creían que el hombre sería el guerrero definitivo porque le encantaba luchar y matar, por lo que decidieron llevarle un paso más adelante manipulando sus genes y creando unas bestias llamadas zonoides.»

La experiencia de Yuzna en películas de bajo presupuesto ha sido muy importante en *The Guyver*, una producción que aspira a conseguir escenas de lucha y efectos ópticos que no encuentran bastante más allá de sus limitados medios económicos. «Los efectos fueron llevados a cabo hace meses cuando descubrimos que el dinero fijaba la cantidad de tiempo que podíamos destinar al maquillaje y las escenas con especialistas –explica Yuzna–. Utilizamos dos directores, dos supervisores y un par de cámaras. No teníamos mucho tiempo, así que casi siempre estuvimos rodando con dos unidades: Steve se encargó de los peleas y George se ocupó de los efectos especiales.»

El ojo vigilante de Yuzna se está asegurando de que *The Guyver* cumpla los plazos fijados y suele pedirle al equipo técnico que acelere el trabajo de dobles y especialistas que está consumiendo un tiempo excesivo de rodaje. Las patadas de karate y volteretas que deben ejecutar llevando puestos los asfixiantes y pesados trajes zonoides resultan bastante agotadoras para los actores que interpretan a los monstruos (muchos de ellos trabajaron o hicieron pruebas para *Predator 2* [*Depredador 2*]), pero en cuanto oyen el grito de «¡Acción!» su monstruoso entusiasmo vuelve para ayudarles a vengarse del Guyver. Dos especialistas se reparten los movimientos de ballet del héroe mientras Haruo Matsuoka se enzarza de los letales golpes de aikido del Guyver. Matsuoka ha estudiado con Steven Seagal y ha utilizado sus técnicas de defensa especial con su maestro en *Hard to Kill* [*Difícil de matar*].

David Gale le enseña su tercer ojo, pero la heroína interpretada por Vivian Wu no parece muy impresionada.

«La mano es manipulada desde dentro por un manonetista y hay una palanca que va desde la cabeza hasta el mentón que permite dar movimiento a la cara –comenta Ralston mientras la cabeza expulsa un chorro de vapor–. También hay un cilindro de aire para mover las cúpulas del grabador, que están montadas sobre rodamientos a bolas para que se muevan sin sacudidas. Se trata de que todo debe tener un aspecto mecánico, por lo que hemos colocado los ojos sobre servomecanismos [...] que puedan moverse de forma independiente como los de un insecto. Unos cables de control nos permiten encender la unidad del Guyver y subir la antena.»

El torso anatómicamente correcto del Guyver también presenta considerables complicaciones a los encargados del maquillaje.

«Mover los brazos hacia los lados y abrir el pecho exige cuatro personas para manejarlo -explica Ralston-. Se supone que el Guyver es capaz de emitir una explosión nuclear, por lo que colocamos luces de cuarzo halógenas dentro del traje para crear una luminosidad lo bastante fuerte para cegar a la cámara. George nos dividió en dos equipos para que pudiéramos concentrarnos en la parte mecánica y [illegible] se encargó del maquillaje.»

Mientras Ralston acaba de hacer los últimos ajustes en el Guyver el otro yo del superhéroe despierta de

«¿Me permites este baile?»

[illegible] ño algo inquieto para descu[illegible] un bulto en su cuello, lo que indica que la unidad está fundiéndose con el cuerpo de Sean. Steve Wang acaba de rodar el plano en un decorado que representa un dormitorio minúsculo y deja en libertad a Jack Armstrong para esa noche. Armstrong -que ha tenido breves apariciones en *Student Bodies* y *Lionheart*- interpreta su primer papel de importancia en *The Guyver*.

[illegible] historia clásica del héroe [illegible] Sean se halla en una [illegible] imposible y debe enfrentar [illegible] obstáculos insuperables, pero se [illegible] salir adelante y sal[illegible]. Sean empieza siendo [illegible] estudiante de karate al que siempre le dan patadas en el trasero, pero

de repente [illegible] en Supermán.»

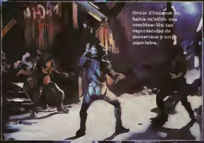
Por desgracia esos poderes asombrosos hacen que Armstrong desaparezca de la película en cuanto el Guyver ocupa el primer plano de la acción, dejándole muy poco tiempo de pantalla en que capturar la atención del público.

«La otra personalidad del héroe tiende a ser poco atractiva porque siempre está definida de forma muy general -dice el actor con voz pensativa-. Es meramente "el bueno", y cuando se convierte en el héroe siempre resulta más interesante. Tengo que arreglármelas para que el público siempre piense en el Guyver como Sean.»

Ha pasado una semana y la secuencia de la pelea en el almacén sigue sin estar terminada, pero al menos ahora Steve Wang y Screaming Mad George ya saben qué pueden exigir de los zonoides. La hazaña más impresionante y peligrosa ha corrido a cargo de Spice Williams, quien lleva un traje de pájaro y sale despedida a seis metros de distancia hasta chocar con un muro de cemento cuando recibe un golpe del Guyver. Williams es una culturista y campeona de lucha libre que apareció interpretando a una klingon en *Star Trek 5* (estrenada en vídeo por CIC), y se llevó una gran alegría al salir relativamente ilesa de la proeza.

«Repetimos la escena dos veces y la única parte de mi cuerpo que salió un poco malparada fue la nariz. Cuando trabajé en *Stranded* acabé con los [illegible] hechos polvo, y creo que éste es

Es un lugar frío, impersonal y con tendencia a los chispazos repentinos, pero los zonoides lo llaman hogar



Desde *Ultraman* no había existido una combinación tan espectacular de monstruos y artes marciales.

el mejor traje que he llevado hasta el momento. Estoy particularmente enamorada de mis pechos, que son enormes. ¡Cada chica debería tener un par, y son lo que más tiempo exige a los maquilladores!»

En el decorado de los Laboratorios Cronos James Kagel, el supervisor de monstruos, juguetea con el control remoto de Stryker, un zonoide parecido a un lagarto cuyos labios abultados y joyas baratas son un ejemplo típico de los aspectos semiparódicos que tienen todos los monstruos. Kagel esculpió las criaturas de *Child's Play (Muñeco diabólico)* y *Abyss*, pero Stryker es la primera criatura diseñada por sus manos que ha superado la etapa del barro.

«Steve nos encargó zonoides distintos a cada uno y me dio mucha libertad en cuanto a las escenas de Stryker -explica-. Se suponía que iba a ser una especie de hiena y que no tendría muchos apéndices, cosa que le permitía ser más versátil durante las peleas. Empecé con un esbozo y después diseñé a Stryker sobre un molde del actor hecho con fibra de vidrio. Cuando has de mantenerte tan próximo a la forma humana siempre resulta difícil evitar un aspecto estilo Godzilla, por lo que incluí unas manos y pies de goma muy grandes. Lo más importante era que el actor debía estar en condiciones de ver, y los sistemas mecánicos me dieron muchos problemas. Había motores para mover los labios, las orejas y los ojos, y más partes móviles que en cualquier otro zonoide, así que al final el campo visual ha quedado reducido a la boca y el sitio que deja libre la lengua.

La cámara de nacimiento de los zonoides está casi al lado, y cuenta con un conjunto de embriones monstruosos metidos en grandes cámaras de cristal. Es el corazón de las operaciones de Cronos, y su malvado jefe Balcus (interpretado por David Gale) está obsequiando a su indefensa cautiva Mizky con una gira por el

«La película tiene bastante humor. Los monstruos y los efectos especiales son claramente exagerados, al igual que la interpretación.»
-David Gale, actor

¿Esperaban algo menos de una película dirigida por dos grandes artistas del maquillaje y los efectos especiales?

lugar. Gale, un auténtico especialista en interpretar genios trastornados, se lo está pasando en grande con el discurso sobre los orígenes alienígenas de la criatura que debe pronunciar el señor de los zonoides.

«Balcus cree ser el portavoz de Dios en la Tierra -explica-. Quiere recrear el objetivo inicial de una raza de guerreros indestructibles..., con él como jefe indiscutible, naturalmente. Es más insidioso y su mente es

Después de una larga jornada de enfrentarse con monstruos hasta el Guyver tiene que soltar un poco de vapor.

más lúcida que la de mis personajes anteriores, y lo único que le hace perder los estribos de vez en cuando es no poseer el Guyver. La película tiene bastante humor: los monstruos y los efectos especiales son claramente exagerados, al igual que la interpretación.»

El rodaje ha seguido adelante, pero *The Guyver* no podía haber escogido un exterior más ominoso que la cuenca fluvial de Los Angeles donde Steve Wang está dirigiendo la persecución inicial. Una sociedad de gente sin hogar vive bajo los puentes cercanos, y de vez en cuando se arriesga a salir de ellos para robar lo que puede. El servicio de seguridad ya ha sido reforzado, pero todas las precauciones de Yuzna no pueden impedir que un tren de carga se quede parado en mitad del lugar separando al equipo técnico durante más de dos horas. El productor pasea nerviosamente de un lado para otro y una silueta imponente vestida con un traje negro que irradia maldad aparece de repente. Ver a Michael Berryman hace que cualquiera sienta deseos de gritar, hasta que te das cuenta de que uno de los psicópatas más famosos de Hollywood también es un tipo de lo más amable.

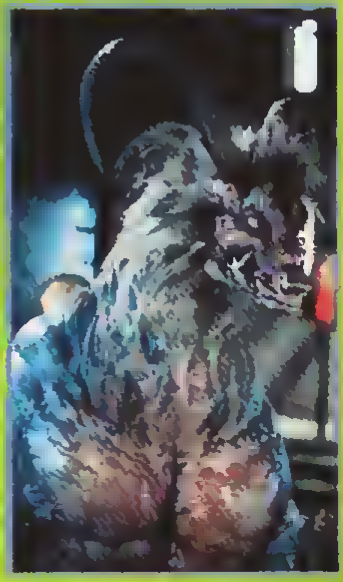
Su papel de Lisker es otro paso en el camino que le ha ido llevando de mirar fijamente a sus víctimas hasta los personajes con diálogo.

«Lisker es un personaje extremadamente frío y salvaje, pero sabe controlarse y tiene una considerable elegancia –dice Berryman, sonriendo–. Es mucho más independiente que el Pluto de *Las colinas tienen ojos*, pues sólo debe rendir cuentas ante Balcus. Soy el general encargado de sus lacayos, y transmitir esa sensación de poder resulta muy divertido. Pero cuando aparezco ante Balcus trayéndole una tostadora en vez de la unidad Guyver toda esa fuerza se vuelve contra Lisker. Balcus se enfurece y Lisker es humillado, pero después de la tortura psíquica a la que le somete Balcus Lisker vuelve dispuesto a ser peor que nunca. Un villano debe ser tan creíble como una pesadilla.»

No poder ponerse un traje de zonoide para actuar junto a Williams supuso una pequeña desilusión para el actor.

«Cuando visité su taller me enamoré de los monstruos de George. Son auténticas obras de arte, y como acabas convirtiéndote en el traje que llevas tenía la esperanza de que podría interpretar al Lisker zonoide. En el fondo *The Guyver* habla de vivir una ilusión, pero probablemente sea una suerte que no me haya convertido en zonoide, pues eso habría supuesto muchas escenas de lucha. Lo que hago es utilizar a Lisker y su seguridad de que finalmente conseguirá apoderarse de la unidad Guyver para hacerle saber a la gente que puedo convertirme en monstruo. Cuando estoy lejos de Balcus todo es muy divertido, especialmente la persecución y la espera hasta alcanzar a las presas. ¡Desmembrar gente es magnífico!»

El tren acaba poniéndose en movimiento y la persecución se reanuda. Berryman, Williams y un Jimmie Walker bastante nervioso corren detrás del científico moviendo los brazos de forma exagerada para estar



Puede que no sea una película de terror en el sentido clásico de la palabra, pero no cabe duda de que *The Guyver* cuenta con algunos de los mejores monstruos del año

acordes con el estilo cómic de *The Guyver*. Max, el espía interpretado por Hamill, observa esta persecución a vida o muerte. No ha trabajado con tantos monstruos desde la última película de la trilogía *La guerra de las galaxias*, y a primera vista *The Guyver* parece otra elección extraña.

«Suelo practicar un juego llamado la ruleta del guión. Cierras los ojos, pones el dedo encima de una página y si te gusta la línea aceptas el papel –observa– En el caso de *The Guyver* la línea sobre la que puse el dedo decía: "Max mira a su alrededor horrorizado mientras la parte inferior de su torso se va transformando en un insecto gigante." ¡Oh, Dios mío, era Kafka puro! ¡Tenía que hacer ese papel! Es parte de mi naturaleza perversa. Muchas personas me preguntarían por qué he aceptado un papel que me exige transformarme en un insecto gigante, pero ésa es precisamente la razón por la que acepté trabajar en *The Guyver*.

EVIL ERNIE ¡Manda!

Es un adolescente no muerto que hace de las suyas al frente de un ejército de zombies, y está dispuesto a pasar como sea del cómic a la pantalla grande.

Por JOHN WOOLEY

La ilustración de portada de Eric Maché promete horrores aún más grandes dentro.

Quienes creen que pueden esconderse de Evil Ernie en un cementerio reciben exactamente lo que se merecen.

«En contra de lo que afirman los lugares comunes que pasan por sabiduría entre los académicos y los eruditos del cine –escribe Michael H. Price en su introducción a la adaptación al formato novela gráfica de *Carnival of Souls*–, los cómics no son "películas sobre papel", al igual que las películas no son cómics fotografiados... Más allá de las características obvias que comparten –visión y sonido (en los cómics se trata de un sonido implícito) en sincronía–, cada medio posee sus particularidades.»

El guionista Brian Pulido está de acuerdo. «Hay grandes diferencias –afirma–. Cuando tratas con una página, la cantidad de facetas distintas con las que trabajas es totalmente distinta. En las películas sólo puedes manejar un par de facetas, pero en el cómic puedes hacer lo que quieras con la página. Es un medio muy abierto, y no tienes que ceñirte a ninguna restricción presupuestaria. Yo quería hacer montones de cosas que habrían exigido un gran presupuesto cinematográfico, como destrozar suburbios enteros, y el cómic me permitió hacerlo.»

Naturalmente, Pulido no se encarga personalmente de desmantelar los suburbios. Ha confiado esa tarea a su nueva creación, Evil Ernie, un joven de diecisiete años al que Pulido describe como «un Daniel el Travieso realmente peligroso». Al igual que la adaptación de *Carnival of Souls*, los cinco números de *Evil Ernie* editados por Eternity Comics se pondrán a la venta en diciembre; y al igual que con ese título, la creación de Pulido empezó siendo un guión de cine. Pero mientras que el cómic *Carnival of Souls* está basado en un clásico de comienzos de los años 60, *Evil Ernie* se basa en una película que de momento sólo existe como un guión obra del mismo Pulido. De hecho, fue el primer guión escrito por este neoyorquino que ha dirigido videos para gente como Heavy D., Sean Lennon y Trixter.

«Quería crear mi propio Frankenstein adolescente –explica Pulido–. Me di cuenta de que había una especie de moda en los antihéroes del terror: todos eran de mediana edad. Pensé que ya iba siendo hora de tener un psicópata adolescente.»

En cuanto el guión de *Evil Ernie* estuvo terminado Pulido empezó la ronda habitual de visitas, y aunque las respuestas a su guión fueron positivas en muchos aspectos su idea central de una amenaza terrorífica adolescente pareció arabar perdiéndose en el ajetreo.

«Cuando hablábamos de quién interpretaría a Ernie yo me imaginaba a alguien como Keanu Reeves o Alex Winter –recuerda Pulido–. La idea básica era que Evil Ernie es un adolescente que consigue ese poder maravilloso y crea el caos por dondequiera que va. Pero los productores ya estaban hablando de contratar a Angus Scrimm para que interpretara a Ernie, y no me parecía nada adecuado. Empezar con un cómic me permite enseñar lo que pretendo y dejar las cosas bien claras. La idea de hacer un cómic antes nunca ha sido una manifestación de rebeldía –se apresura a añadir–. No se trata de "esta idea es demasiado difícil de vender, así que al diablo con los productores". Ofrecería en el formato de cómic permitirá que llegue a las personas adecuadas, y los productores tendrán una ocasión de verla sin diluir. Pensé que sería una buena solución para allanar el camino.»

Pero al igual que un productor no puede hacer una película sin un reparto y un equipo técnico, un guionista no puede crear un cómic sin tener un dibujante. Cuando Pulido decidió servir al mundo su creación entre dos tapas publicó un anuncio en *The Comics Buyer's Guide* pidiendo que los dibujantes interesados le enviaran muestras de sus trabajos. Las últimas ilustraciones que recibió antes de que terminara el plazo estaban firmadas por Steven Hughes, un dibujante con residencia en Boston que ha estado trabajando en el cam-

Para llamarse Lady Muerte, no cabe duda de que a esta chica se le notan muy poco los huesos.

po del cómic independiente desde 1986.

Lo curioso es que Hughes no respondió al anuncio: las muestras fueron enviadas por un amigo convencido de que Hughes era el dibujante perfecto para aquella idea. Pulido fue de la misma opinión y le llamó por teléfono.

«Fue una auténtica sorpresa –se ríe Hughes–. Me dijo que había recibido muestras de montones de dibujantes, pero que en mi obra había algo que le llamó la atención. Vino a visitarme y descubrimos que nos llevábamos bastante bien. Empecé a trabajar con lo que me había contado sobre los movimientos corporales de Ernie y acabé creando el personaje tal y como es ahora. La primera versión parecía un Beatle enloquecido con un corte de pelo a juego. Ahora hasta sus cabellos están vivos.»

Antes de convertirse en una amenaza sobrenatural Ernie era Ernie Fairchild, un joven que es maltratado por sus padres y se ve obligado a visitar la consulta de un psiquiatra en cuanto empieza a dar señales de que sufre problemas mentales. Un nuevo tratamiento radical hace que Ernie entre en contacto con una opulenta figura del otro mundo llamada Lady Muerte, quien le promete amor a cambio de que mate gente, y como Ernie ya se ha hecho un cierto lío con las ideas del dolor y el afecto, acepta su oferta. Más tarde aparece una heroína con muy buenas intenciones llamada Mary Young que intenta domar el instinto asesino de Ernie, pero lo único que consigue es que Ernie muera. Ernie vuelve de la muerte y descubre que puede reanimar a sus víctimas y controlar sus acciones.

«Cuando leí por primera vez la historia pensé que poseía algunas ideas bastante buenas –observa Hughes–. Ernie tenía una razón para matar, y eso me gustó porque la mayoría de maníacos matan por el puro y simple placer de hacerlo. Además, su razón para matar era una mujer muy sexy, cosa que también me gustó, porque personalmente adoro a las mujeres sexy.»

A medida que va avanzando la historia, la legión de víctimas no muertas controlada por Ernie se va volviendo cada vez más impresionante.

«Ernie mata a unas trescientas mil personas», se enorgullece Pulido.

El número de bajas es muy elevado, pero él y Hughes confían en que *Evil Ernie* será un cómic para todas las edades.

«Hay mucha violencia y ocurren montones de cosas desagradables –admite Hughes–, pero quería dejarlas implícitas más que mostrarlas. Por ejemplo, hay un momento en el que Ernie clava un hacha en la cabeza de una de sus víctimas, pero no se ve. Lo que se ve son sus manos tensas y los chorros de sangre. Eso es lo que busco. Consigo dejar bien clara mi idea, pero no quiero ser excesivamente horrible.»

«Nos dirigimos a la franja del público general –añade Pulido–. Eternity nos dijo que mientras no hubiera desnudez y no enseñáramos los intestinos de la gente con demasiado detalle podríamos conseguir que el cómic fuera clasificado para todas las edades. La historia tiene sus momentos desagradables, pero hay una parte que se limita a contar cómo Ernie va difundiendo el caos y la anarquía... Es un Daniel el travieso del infierno.»

Pulido aún tiene esperanzas de que *Evil Ernie* llegue algún día a la pantalla grande, pero de momento se conforma viendo cómo su visión es interpretada por actores de papel.

«Es como una camiseta rockera que haya cobrado vida –dice, entusiasmado–. Sin establecer ningún orden de preferencia, *Evil Ernie* está influido por *La noche de los muertos vivientes* de George Romero, cualquier cosa de James Cameron en términos de ritmo y las viejas películas de terror de la Universal en términos de atmósfera y dirección artística. Daniel el travieso y *A Clockwork Orange (La naranja mecánica)* en términos de mentalidad y, finalmente, las camisetas que venden en los conciertos de rock... Hay una clara influencia de la variedad más dura de rock.

«Aparte de eso a la hora de formar su pandilla de esclavos revividos Ernie tiende invariablemente a escogerlos entre las subculturas: motoristas, heavys, locos del monopatín... Los pocos personajes "normales" que aparecen siempre acaban decapitados..., y no vuelven. *[Se ríe.]* Es un cómic para críos. Yo me considero un crío. Es para nosotros.»

Ilustración: Eric Meeks/Marca registrada y © 1990 Brian Pulido/Eternity

Foto: Cortesía de David F. Friedman

Friedman y la actriz Christina Hart sonríen durante una pausa en el rodaje de *Johnny Firecloud*.

Por
JOHN MCCARTHY

El especialista de mutilaciones

Desde las películas de H. G. Lewis hasta la serie de Ilsa, David F. Friedman, un veterano del cine barato, hizo cuanto pudo para que los autocines fuesen un lugar más sangriento.

En la mayoría de libros y artículos sobre los pioneros de las películas sangrientas de hoy, David F. Friedman suele quedar oculto por la sombra de su socio y colaborador Herschell Gordon Lewis, mucho más famoso que él. Pero la contribución de Friedman al subgénero no debería ser pasada por alto, pues fueron estos dos hombres trabajando juntos y no uno solo de ellos quienes cambiaron para siempre lo que se podía ver en las pantallas de cine con su trilogía *Blood Feast*, *2000 Maniacs! (Dos mil maniacos)* (estrenada en vídeo por Polygram) y *Color Me Blood Red*. Para decirlo brevemente: si Lewis fue el padrino de la película sangrienta, está claro que Friedman fue la comadrona que trajo el bebé al mundo.

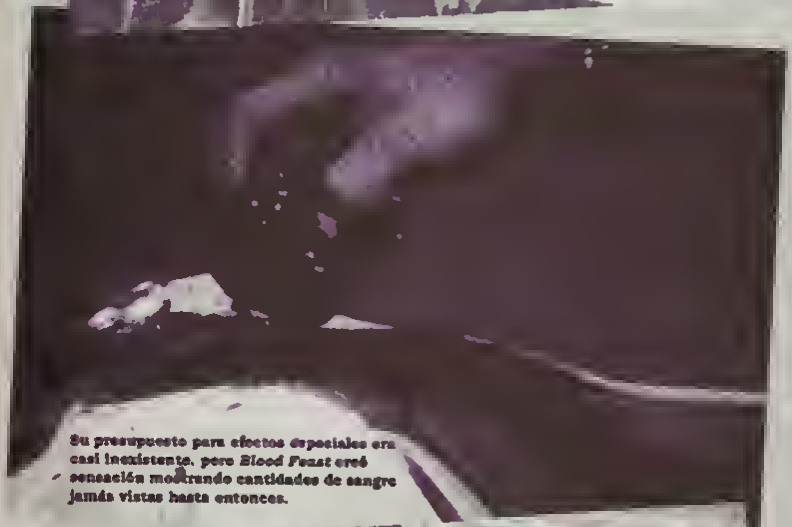
Friedman –una auténtica enciclopedia ambulante sobre la historia del cine B norteamericano–, aprendió a hacer cine cuando era miembro del Cuerpo de Señales del Ejército de los Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial. Después de la guerra trabajó como agente de prensa para ferias ambulantes y dirigió una, y posteriormente trabajó como agente de prensa para la Paramount Pictures en Chicago. Fue allí donde empezó su carrera como «viajante de comercio de la basura cinematográfica» trabajando con el ya legendario magnate del cine B Kroger Babb, de cuya versión rodada en Italia de *La cabaña del tío Tom* Friedman sigue opinando es la película barata más divertida de toda la historia.

Friedman acabó comprando a Babb sus acciones de la distribuidora Modern Film y empezó a volar en solitario. Un día, un joven llamado Herschell Gordon Lewis entró en su despacho y le dijo que necesitaba algo de dinero para hacer una película y que andaba buscando un distribuidor. Lewis y Friedman enseguida se hicieron amigos y rodaron un drama para adultos titulado *The Prime Time* (que cuenta con una de las primeras apariciones fílmicas de Karen Black). La película no tuvo demasiado éxito, por lo que la pareja decidió concentrar sus esfuerzos en lo que Friedman llama «desnudeces varias». La primera de éstas, *Lucky Pierre*, costó la modesta suma de 7.500 dólares y recaudó entre 150 y 200.000 dólares.

«Entonces eso era un montón de dinero –dice Friedman–, y rodamos unas cuantas más. Pero acabamos hartándonos y empezamos a buscar ideas: queríamos encontrar otros temas que pudieran dar buenos resultados comerciales. Al final nos decidimos por la sangre, las tripas y los asesinatos. Visitamos a uno de nuestros inversores, un exhibidor llamado Stan Kohlberg, le expusimos la idea y nos dio 24.500 dólares para rodar *Blood Feast* en Florida.»

La película tuvo un gran éxito en el circuito de los autocines, sobre todo en el sur, y Kohlberg echó mano a la cartera y les pidió que rodaran otra película similar lo más deprisa posible. *Dos mil maniacos* y *Color Me Blood Red* siguieron a la primera película

Una pobre aspirante a estrella indefensa sirve de blanco en el numerito de lanzamiento-de-hacha practicado por el protagonista de *Color Me Blood Red*.



Su presupuesto para efectos especiales era casi inexistente, pero *Blood Feast* creó sensación mostrando cantidades de sangre jamás vistas hasta entonces.

Foto, Cortesía de Hill George

en rápida sucesión. Poco tiempo después Friedman y Lewis tuvieron una pequeña discusión y decidieron separarse para seguir caminos distintos, pero han seguido siendo amigos y cada uno tiene en gran estima al otro. Friedman sigue opinando que Lewis «es el tipo más listo al que he conocido en toda mi vida».

Lewis se quedó en el Medio Oeste y Friedman fue a California donde pasó las dos décadas siguientes escribiendo, produciendo y/o distribuyendo películas eróticas de tanto éxito como *Trader Hornee*, *The Erotic Adventures of Zorro*, *Thar She Blows* y *The Adult Version of Jekyll and Hyde*, así como sanguinolencias tan inolvidables como *She Freak*, la inenarrable *Ilsa, She Wolf of the SS* (*Ilsa, la loba de las SS*) y *The Flesh and Blood Show*, de Pete Walker.

Friedman está retirado y vive en Alabama, aunque sigue teniendo una oficina en Hollywood, y acaba de publicar su autobiografía, *A Youth in Babylon. Confessions of a Trash Film King* (Prometheus Books), un hilarante repaso a sus aventuras y desventuras en el mundillo del cine B que acaba con su separación de Lewis en 1963. El segundo volumen, *A King in Babylon*, aparecerá el año próximo y continuará el relato allí donde queda interrumpido en el primero. Juntos formarán el libro definitivo sobre la industria norteamericana del cine B, ese libro que David F. Friedman –un hombre afable, inteligente y tremendamente divertido–, nació destinado a escribir.

FANGORIA: –¿Quién es el auténtico autor de *Blood Feast*, usted o H. G. Lewis?

David F. Friedman: –Nos repartimos la culpa a partes iguales. Herschell y yo esbozamos el argumento y Louise Downe, que trabajaba para los dos, se encargó de escribir el guión. Connie Mason fue idea mía. Herschell no estaba muy entusiasmado con ella: era una actriz horrorosa... Pero yo insistí en usarla tanto para *Blood Feast* como para *Dos mil maniacos* porque había sido Playmate del Año y le habían dedicado un desplegable central en *Playboy*, y no sólo era muy guapa sino que contar con ella era interesante desde el punto de vista comercial. Un amigo mío me la presentó en el Club Playboy de Chicago y le ofrecí 175 dólares por un papel que le exigió tres días de trabajo. Esa peliculita de 24.500 dólares era cutre, inepta y realmente espan-

Unas encantadoras parejitas sureñas se divierten haciendo rodar un barril colina abajo en *Dos mil maniacos*.

No cabe duda de que este hombre es un auténtico desastre manejando la caja de herramientas: observen lo que ha conseguido hacer con un destornillador.

Foto Cortesía de David F. Friedman

tosa, pero creó todo un subgénero nuevo.

Fang: –No cabe duda de que jamás se había hecho nada semejante. ¿Tuvieron algún problema de censura con ella?

Friedman: –Mis recuerdos sobre ese tema difieren de los de Herschell porque no me acuerdo de que hubiese ningún problema, salvo uno que yo ayudé a crear. Utilicé todos los trucos imaginables para que la gente hablara de la película, incluyendo el presentar una denuncia en Sarasota para impedir que se proyectara. Si cuentas con un incidente de ese tipo y lo filtras a un periodista él se encarga de comunicarlo a los servicios de noticias nacionales, pero el problema es que la denuncia siguió su curso legal y tuve que acabar acudiendo a los tribunales para conseguir que se retirase.

Fang: –Esa clase de publicidad es de las que no se pueden comprar con dinero.

Friedman: –No, es imposible. Incluso nos proporcionó una crítica en *Newsweek*, cosa inaudita para una película B en aquella época... e incluso hoy en día. La película consiguió muchas críticas, pero probablemente ésa fue la más divertida. Al final de la película aparecía un rótulo en el que los productores agradecían la cooperación prestada por los departamentos de Policía y Sanidad de Miami Beach, y el crítico de *Newsweek* escribió: «No consigo entender por qué le dan las gracias al departamento de Sanidad. Esos tipos deberían saber reconocer un montón de basura nada más verlo.»

Fang: –¿Qué otros trucos utilizó?

Friedman: –La primera proyección de la película tuvo lugar en nuestras oficinas de Chicago. Cuando volvimos a casa le pregunté a mi esposa qué le había parecido y me respondió con una sola palabra: «Vomitiva». Eso me dio la idea de repartir bolsas de plástico en cada autocine una semana antes de que proyectaran la película. Acabamos encargando unas doscientas mil bolsas. Estrenamos la película en Peoria, lo bastante lejos de Chicago para que si fracasaba no se enterase nadie. Pero, como ya sabe, todo fue a las mil maravillas. La historia de que quedamos atrapados en un atasco de tráfico que resultó ser las filas de coches que esperaban para entrar en el autocine es cierta. ¡La policía estatal estuvo a punto de arrestarnos por haber paralizado todo el distrito! Hicimos tratos con subdistribuidores para todo el sur. Recorrí toda esa zona y les expliqué cómo promocionarla, cómo utilizar las bolsitas y la publicidad para convencer a la gente de que era algo así como si el gran Circo Barnum fuese a actuar en su ciudad. Verá, el secreto para que una serie B triunfe está en adelantarle una buena dosis de espectáculo al público. La película tuvo tanto éxito que empezamos a obtener beneficios seis semanas después del estreno. Kohlberg nos dijo que debíamos hacer otra y rodamos *Dos mil maniacos*. Herschell escribió el guión en solitario, pero la idea inicial era mía. Había visto *Brigadoon* en Broadway y me sugirió la idea de un pueblo entero que vivía en otro plano distinto al nuestro y que sólo era visible en ciertos días del año. Herschell decidió que sería un pueblo sureño y siguió adelante a partir de ahí. La película costó unos setenta mil dólares y se distribuyó de la misma manera que la anterior. La última película que hicimos juntos fue *Color Me Blood Red*.

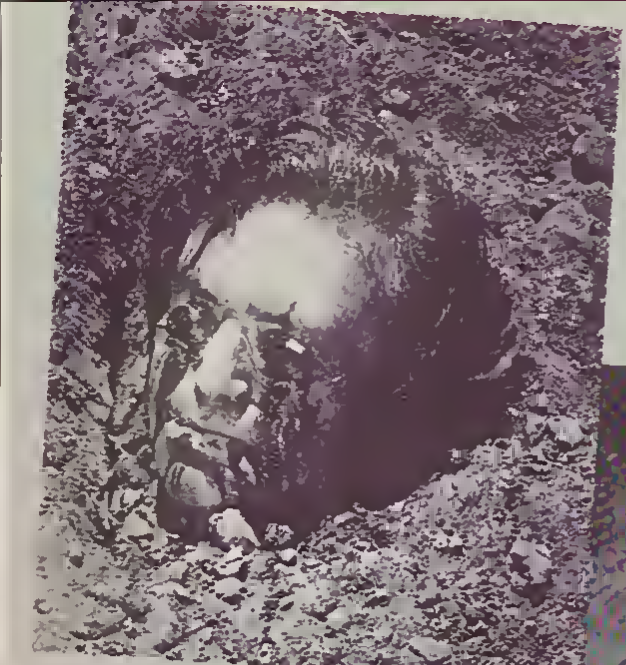
«El secreto para que una serie B triunfe está en adelantarle una buena dosis de espectáculo al público.»

Fang: –¿Cuál fue la causa de que un equipo con tanto éxito acabara separándose?

Friedman: –Tuvimos un desacuerdo de lo más estúpido, y la verdad es que toda la culpa fue mía. Herschell nunca pensaba en la competencia, mientras que yo tenía la costumbre de ver todas las series B que se me ponían a tiro para averiguar qué estaban haciendo los demás. Cuando estábamos rodando *Color Me Blood Red* algunas de las cosas que llegaban de Hollywood –de la AIP y algunos otros–, estaban empezando a tener mucha más calidad que antes, y pensé que si queríamos seguir estando en condiciones de competir debíamos hacer películas mejores. Herschell no opinaba lo mismo. Quise que hiciera segundas tomas de algunas escenas que me parecían bastante malas, pero él pensaba que ya habían quedado lo suficientemente bien y al final le dije que quizá deberíamos separarnos e ir cada uno por su lado. Herschell replicó que quizá fuese lo mejor, y acabé trasladándome a la costa.

Fang: –*She Freak* fue la primera película de sangre y violencia que hizo después de romper su relación con Herschell, ¿verdad?

Friedman: –Sí, pero la primera película que hice en solitario fue una cosita en blanco y negro titulada *The Defilers*, que era una variación sobre *El coleccionista*, la novela de John Fowles. Alteré la historia y usé a dos granujas que secuestraban a una chica. Al final había una pelea en la que uno de los malos acababa con la cabeza atravesada por un clavo que sobresalía de una pared, algo muy brutal. Escribí el guión y produje la película, me encargué del sonido y hubo momentos en que incluso manejé la cámara, como he hecho en



Si decides tomar el sol no olvides ponerte gafas oscuras para proteger tus ojos.

La protagonista de *She Freak* no pierde el tiempo con boas de plumas.

todas las películas de mi etapa en solitario.

Fang: –Pero su siguiente película de horror y sangre fue *She Freak*. ¿Era una copia deliberada del *Freaks (La parada de los monstruos)* de Tod Browning?

Friedman: –Sí, era una nueva versión de esa película. La vi cuando tenía nueve o diez años y no la he olvidado nunca. El gran problema al que me enfrenté era la falta de auténticos fenómenos humanos que utilizar como intérpretes. Cuando Browning hizo su película había muchos fenómenos yendo de un lado a otro del país en circos y ferias ambulantes, pero yo rodé *She Freak* en 1966 y ese tipo de espectáculo ya tenía muy mala reputación. De hecho en California incluso había una ley prohibiéndolo, así que dejando aparte al enano y un par más todos los fenómenos humanos de la película eran falsos.

Fang: –Aun así resultan bastante aterradores.

Friedman: –Un tipo llamado Harry Thomas se encargó de los maquillajes. La película tuvo bastante éxito y sigue funcionando muy bien en vídeo. Bill McKinney empezó su carrera en esa película y años después interpretó a uno de los montañeses de *Deliverance*. Byron Mabe se encargó de dirigirla. Había trabajado en *The Defilers* y me llevaba muy bien con él. Tuvimos una relación parecida a la de mi etapa con Herschell.

Fang: –También estuvo relacionado con *Ilsa, la loba de las SS* ¿Cómo es que su nombre no aparece en los títulos de crédito?

Friedman: –Digamos que por un considerable número de razones. Acabé bastante harto de las personas que me contrataron para hacer esa película, y pedí no figurar en los títulos de crédito. Fue una de las pocas ocasiones en que he permitido que me contrataran sin tener ninguna clase de derecho sobre la película.

Fang: –¿Cuáles fueron las otras?

Friedman: –Dos películas que hice para grandes estudios, la Paramount y la Fox. Rodé el metraje «guarro» que el tribunal ve durante el juicio sobre la censura en *First Monday in October* e hice un trabajo similar para *Marriage of a Young Stockbroker*, una producción Fox. Pero esas dos experiencias fueron mucho más agradables.

Fang: –Usted ha declarado que *Ilsa* es la película más violenta y salvaje que jamás se ha hecho. ¿Cómo llegó a participar en el proyecto?

Friedman: –Una compañía de Montreal llamada Cinepix me contrató para producir la película. El guión que me enviaron tenía 150 páginas y habría resultado demasiado caro de rodar. En la escena final, el campo de concentración era liberado por casi la totalidad del ejército de Patton, así que me encargué de hacer los cortes necesarios. Rodamos en los antiguos decorados de la serie televisiva *Hogan's Heroes* que se conservaban en el estudio Selznick. El estudio había sido vendido, y la inmobiliaria estaba a punto de derribarlo todo. Tomé prestados los decorados durante una semana, rodamos la película y los quemamos. Envié el copión a Canadá y allí lo remontaron y le pusieron la banda sonora. Originalmente el papel de Ilsa tenía que ser interpretado por Phyllis Lewis, pero lo rechazó en cuanto echó un vistazo al guión. Yo había conocido a Dyanne Thorne hacía años en el mundillo del music-hall. Leyó el guión, dijo que sí enseguida y después hizo varias películas más de la serie, aunque nunca llegaron a rodar la que anunciaron con el título de *Ilsa Meets Bruce Lee in the Bermuda Triangle (Ilsa se enfrenta a Bruce Lee en el Triángulo de las Bermudas)*. ¡Eso sí que es un gran título!

Fang: –¿Quién se encargó de los efectos especiales de la película? Son bastante convincentes.

Friedman: –Contraté a Joe Blasco, que ahora es jefe de maquilladores en la ABC, y también trabajó en la siguiente película de la serie. Le proyecté *Dos mil maníacos* para darle una idea de lo que deseaba. La encontró muy divertida, logró captar enseguida el espíritu de lo que se necesitaba y creó algunos de los efectos especiales más horrendos que se han visto en la pantalla. Por ejemplo, la película empieza con Ilsa y sus dos ayudantes cortándole los testículos a un tipo. Después una chica es despellejada viva y otra es hervida dentro de una bañera, y luego hay la escena más famosa, la del banquete con la chica desnuda de puntillas sobre un bloque de hielo con la cuerda de piano alrededor del cuello... A medi-

«Estrenamos *Blood Feast* en Peoria, lo suficientemente lejos de Chicago para que si fracasaba no se enterase nadie.»

da que el hielo se derrite la cuerda de piano se va tensando y al final del banquete acaba estrangulándola como si la hubieran ahorcado.

Fang: –¿Es cierto que el director, Don Edmonds, pegó a una de las actrices durante el rodaje?

Friedman: –No, eso ocurrió durante el rodaje de la siguiente película de la serie, la de los jeques. Yo no participé en el proyecto, pero aquel día estaba visitando el plató con Radley Metzger y vi lo que ocurrió. Don Edmonds había trabajado como actor en la serie de películas *Beach Party* protagonizada por Annette Funicello y Frankie Avalon, y antes de las películas sobre Elisa sólo había dirigido películas eróticas. Es muy buena persona, pero algo temperamental. Había una escena en la que los tratantes de esclavos subastaban unas cuantas chicas y Don andaba tan escaso de tiempo que empezó a ponerse muy nervioso. Empezaron a rodar y el tratante de esclavos dijo: «¿Cuánto me ofrecéis por esta hermosa joven?», y un árabe gritó: «¡Dos mil dinares!». El tratante de esclavos gritó: «¿Dos mil dinares? ¡Me estás insultando!». La puja fue subiendo hasta los cien mil dinares, la chica acabó siendo vendida a un árabe y Don gritó «¡Corten!» Iban fatal de tiempo y Don estaba nerviosísimo. Otra chica subió al estrado para ser subastada, la cámara empezó a rodar y el subastador gritó: «¿Cuánto me ofrecéis?» «Cinco mil dinares», gritó un árabe y un momento después otro árabe gritó «Diez mil dinares». El tratante de esclavos la adjudicó a la chica y Don gritó: «¡Corten!», y justo entonces la chica a la que acababan de subastar le dio un golpecito en el hombro y le dijo: «Don, ¿cómo es posible que ella valiera cien mil dinares y yo sólo diez mil?» Don, que ya estaba muy histérico, giró sobre sí mismo y le atizó un puñetazo en la mandíbula. Radley se ocupó de la chica, y yo cogí a Don y lo metí en mi coche antes de que alguien llamara a la Policía.

Fang: –Su última película de sangre y violencia fue *Johnny Firecloud* (1975), y por el título («Johnny Nube de Fuego») más parece un western.

Friedman: –*Johnny Firecloud* era una historia moderna que mezclaba la venganza con los prejuicios raciales, y giraba alrededor de un joven indio que se licenciaba del Ejército y volvía a casa para encontrarse con que su tribu estaba siendo maltratada por un ranchero blanco muy poderoso. El papel de Johnny fue interpretado por Victor Mohica, un actor portorriqueño, y Ralph Meeker interpretó al ranchero. Recuerdo que fue una de sus últimas películas... David Canary, que sustituyó a Pernell Roberts en su personaje de la serie *Bonanza*, interpretó al sheriff y Frank deKova al jefe de la tribu. Sacheen Pequeña Pluma, la mujer que rechazó el Oscar en nombre de Brando cuando se lo concedieron por *The Godfather* (*El padrino*), también trabajó en la película. Interpretaba a una maestra de escuela india que era violada y asesinada por unos matones de Meeker, después de lo cual Johnny decidía que no podía aguantar más y se vengaba. La película tuvo mucho éxito. Ha estado en sindicación televisiva durante bastantes años y la han editado en vídeo. Fox compró los derechos para el extranjero, así que después de llevar tanto tiempo metido en el mundo del cine por fin logré vender una de mis películas a un gran estudio. Eso me hizo muy feliz.

Fang: –¿Qué clase de efectos especiales se usaron en la película?

Friedman: –Había muchos efectos especiales. Johnny le arrancaba el cuero cabelludo a uno de los malos, le lapaba la cabeza a otro con un saco lleno de serpientes de cascabel, partía un cráneo en dos con un tomahawk, ataba a otro dentro de una casa y le metía un cartucho de dinamita con la mecha encendida en los pantalones... Volamos una casa entera para rodar ese plano. También le sacaba los ojos a otro tipo y le dejaba enterrado en el suelo con la cabeza asomando para que sirviera de alimento a los buitres. Después de ese rodaje decidí empezar a tomarme las cosas con más calma y me limité a distribuir películas de otros.

Fang: –Han corrido rumores de que usted y H. G. Lewis están pensando en hacer *Blood Feast 2*. ¿Hay algo de cierto en ello?

Friedman: –Herschell y yo hemos hablado muchas veces sobre la posibilidad de volver a reunirnos y hacer alguna cosa juntos, posiblemente *Blood Feast 2*. Me envió un guión suyo titulado *Herschell Gordon Lewis' Grim Fairy Tales* que me pareció muy bueno, pero no creo que vuelva a dirigir nada porque, francamente, creo que ya no estoy en condiciones de competir con lo que se hace ahora. Aunque nos gastáramos un cuarto de millón de dólares no podríamos obtener la clase de efectos especiales que el público se ha acostumbrado a esperar de las películas actuales. Hoy en día esas cosas cuestan una fortuna. Cuando hicimos *Blood Feast* no sabíamos gran cosa, pero fuimos los primeros y por eso tuvimos un éxito tan grande. *Blood Feast* creó todo un subgénero nuevo, y ese subgénero ha avanzado mucho y ha llegado muy lejos. Tanto Herschell como yo hemos tenido mucha suerte. No necesitamos seguir haciendo películas para comer. Herschell ha triunfado en el campo del marketing, y yo estoy retirado. Creo que nos ha llegado el momento de acudir a los festivales y retrospectivas, responder a las preguntas que nos hagan, hacer reverencias y agradecer los elogios que la gente esté dispuesta a hacernos.

La doble personalidad se une a los dobles sentidos en *The Adult Version of Jekyll and Hyde*.

SCREAMIN'

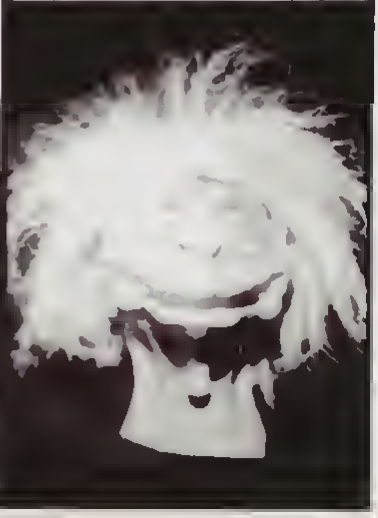
ESCUELA DE EFECTOS ESPECIALES DE MAQUILLAJE

Screamin', Escuela de Efectos Especiales de Maquillaje, te ofrece la posibilidad de adquirir una formación seria y profesional acerca de las técnicas del Maquillaje Especial para cine, teatro y T.V. Clases impartidas por profesionales y grupos de trabajo reducidos hacen posible una enseñanza personalizada, utilizando siempre las técnicas y materiales más avanzados. Nuestras cursos incluyen, entre otras lecciones:

- **Heridas y quemaduras.**
- **Cortes y cicatrices.**
- **Transformaciones.**
- **Monstruos y criaturas.**
- **Envejecimientos.**
- **Efectos especiales de maquillaje.**
- **Maquillaje protésico.**
- **Teoría y práctica del modelado.**
- **Aplicaciones del látex, gelatinas, collodium, etc.**
- **Moldes en alginato, yesos, silicanos y fiber-glass.**
- **Espumaciones en poliuretano (espuma fría).**
- **Prótesis en foam-látex (espuma caliente).**

CURSOS DE INICIACIÓN Y AVANZADOS PARA PROFESIONALES

TEL. INFORMACIÓN: (93) 428 54 45 - BARCELONA



Englund grita de horror ante la idea de ser sustituido en una séptima película de la serie.

Dile adiós a Horrorwood

Robert Englund se alegra de que su última aventura como Freddy sea «La última pesadilla», y de momento –¡Cielos!–, parece haber decidido concentrar sus esfuerzos en la televisión.

Por MARC SHAPIRO

«Esto es lo que llamamos el guante del héroe -dice Robert Englund mientras flexiona su mano dentro del objeto por el que todo el mundo conoce e identifica a Freddy Krueger-. Es nuestro equivalente a la Magnum que Clint Eastwood utiliza en las películas de Harry el Sucio.»

Englund hace entrechocar las navajas un par de veces creando un chirriar que es captado por el micrófono colocado en el cuello de su camisa.

«¿Qué tal ha quedado?», pregunta.

«Estupendamente», responde el entrevistador que está de pie tras la

¿Qué tiene tan terriblemente asustado a Freddy? Puede que Roseanne Barr siga en el plató.

cámara de *E! Entertainment*. Englund se quita el micro, intercambia algunas bromas con el equipo técnico y el productor y se dirige hacia el lugar donde la gente de *Entertainment Tonight* está instalando su equipo.

«Dios –ríe Englund mientras se deja caer en una silla–. ¿Quién es el siguiente?»

Englund está gozando de algo bastante raro: un día libre en el agotador rodaje de *Freddy ha muerto: la última pesadilla*. Eso le da ocasión de pasear con su mujer y su perro por los exteriores donde Roseanne Barr y Tom Arnold están rodando su breve aparición en la película. También le permite soportar el acoso de los entrevistadores televisivos y asegurar a los habitantes de Televisionlandia que *La última pesadilla* es realmente su última película como Freddy, que él sepa.

Pero una vez ha cumplido con la tarea de proporcionar sonidos macabros a las cámaras de televisión, Englund vuelve a entrar en el terreno familiar de **FANGO** para someterse a preguntas más meditadas y abordar el tema de si Freddy está realmente muerto.

«He firmado un contrato para hacer una séptima película –admite–, pero no creo que New Line se hubiera tomado todas las molestias que les ha ocasionado promocionar esta película como *La última pesadilla* si hubieran planeado hacer una nueva entrega. He oído [illegible] de que la siguiente entrega podría contar con un nuevo personaje central, pero en lo que a mí concierne esta película es el final de la serie.»

Englund admite que sus sentimientos respecto a esta última entrega aún son algo confusos. Sabía que llegaría, y fue engrasando las ruedas que le permitirán labrarse una carrera posterior a Freddy apareciendo como un villano muy distinto en *The Adventures of Ford Fairlane* (*Las aventuras de Ford Fairlane*), una película dirigida por Andrew Dice Clay que tuvo poco éxito de taquilla. Pero ahora que el fin ya está aquí, el actor dice tener muchas ganas de explorar papeles distintos.

«La verdad es que Freddy ha sido muy bueno conmigo, y echaré de menos el interpretarle –confirma Englund–, pero hasta cierto punto también estoy cansado del personaje y me siento preparado para pasar a cosas distintas. No creo que deba encasillarme en otro personaje terrorífico e interpretarlo una y otra vez. Aparte de eso, estoy abierto a lo que se me presente.»

El actor se muestra muy sincero al explicar el precio que interpretar a Krueger ha acabado exigiéndole.

«He tenido que rechazar trabajos que habrían podido ocupar toda una carrera debido a Freddy –revela–. Esa es una de las razones principales por las que me alegra verle desaparecer.

«Tengo tantos amigos que están haciendo películas de terror que me encantaría limitarme a las apariciones breves.»

Pesadilla © 1991 New Line

Es posible que la necesidad en vídeo de *La última pesadilla* hiciera que a Englund le entraran ganas de trabajar en la televisión.

Ciertas estaciones son mejores que otras para hacer películas, y desgraciadamente los períodos en los que estaba ocupado haciendo las películas de la serie *Pesadilla* también eran aquellos en que se estaban haciendo más películas. Acabé convirtiéndome en un prisionero del tiempo.

«Tuve que rechazar una oferta para dirigir una película en Francia hace dos años debido a *Pesadilla 4* -sigue diciendo-. Me habría encantado enfrentarme a ese desafío. Después, el inicio del rodaje de *Freddy ha muerto* se retrasó y me ofrecieron interpretar a un agente de la KGB con Rip Torn como oponente, y Rip es uno de mis actores favoritos. Pero después volvieron a cambiar los planes de rodaje y no pude aceptar la oferta. Esas son la clase de ocasiones perdidas por las que me he dado muchas patadas en el trasero a mí mismo. ¡No se puede imaginar lo frustrado que te sientes!»

Cuatro meses después, *Freddy ha muerto* ya lleva algún tiempo terminada y Englund no ha perdido el tiempo a la hora de labrarse una carrera sin Freddy. El actor volvió recientemente de Leningrado donde interpretó a Anthony Wagner, el coreógrafo demente y desligamado protagonista de la película *Dance With Death*. Esta película -que originalmente se titulaba *Terror in Manhattan* y que es probable vuelva a sufrir un cambio de título-, le ofreció dos personajes a interpretar, y el argumento gira alrededor de Wagner y su obsesión con una joven bailarina norteamericana a la que da clases. El resultado de la obsesión es una serie de muertes a cuál más extraña.

«Esta película me ha permitido utilizar casi todo mi repertorio de muecas y tics estilo Anthony Perkins -dice Englund riendo-. Mi personaje es una auténtica ruina humana. No voy a estropear la sorpresa revelando

Cuando actuó como anfitrión en el especial televisivo *Horror Hall of Fame* el actor hizo varias amistades nuevas.

Después de seis películas, Englund está dispuesto a abandonar el personaje que le ha hecho famoso.

Ni tan Englund consiguiendo al máximo nivel estar a la altura de Andrew Dice Clay y algunas secuencias de peleas bastante agotadoras en *Las aventuras de Ford Fairlane*.

«He tenido que rechazar trabajos que habrían podido ocupar toda una carrera debido a Freddy. Me alegra verle desaparecer.»

En *Dance With Death* Englund lleva un personaje que no le [illegible] y utiliza [illegible]

nada sobre el otro personaje que interpreto, pero me gustó interpretarlo porque me permitía ser un neurótico sin tener que llevar maquillaje.

»La película es una especie de versión psicopática de *Diez negritos* –sigue explicando–. Tiene más de thriller que de película de terror. El argumento recuerda un poco al de *Phantom of the Opera (El fantasma de la ópera)*, pero el personaje no se parece en nada.»

Según Englund, rodar *Dance With Death* fue una aventura, y gran parte de la emoción vino de trabajar con un equipo técnico en el que predominaban los rusos.

«Los técnicos eran gente de mucho talento, pero su forma de trabajar es bastante distinta a la nuestra –explica–. Cuando se desplazan a un exterior nuevo, ese día ya no se trabaja más. Cuando un personaje muere hay que tomarse un trago de vodka. Son muy supersticiosos, y no están acostumbrados a las jornadas de trabajo prolongadas. Probablemente jamás habían tenido que enfrentarse al tipo de esfuerzos que les exigimos.»

Englund trabajó en *Dance With Death* –dirigida por Greydon Clark *(Without Warning [Llegan sin avisar])*–, poco después de haber rodado el episodio piloto de *Nightmare Cafe*, la nueva serie televisiva de Wes Craven para la NBC. La serie será emitida a mediados de temporada, y Englund tiene que volver a Vancouver para rodar seis episodios más.

Nightmare Cafe cuenta con Englund, Jack Coleman y Lindsay Frost como los fantasmagóricos habituales de un local situado en la encrucijada del cielo y el infierno donde se deciden los futuros de los clientes. Englund define la serie diciendo que es «un cruce entre *La zona crepuscular* y *The Devil and Daniel Webster*, con un poquito de *Angel Heart (El corazón del ángel)* y las películas de la serie *Topper (La pareja fantasma)* para darle sabor.»

«Es una mezcla bastante rara –observa, y añade que Craven, Jack Sholder y Philip Noyce son algunos de los directores habituales del género escogidos para encargarse de los próximos episodios–. Estoy convencido de que esa serie sólo tendrá éxito si se lleva con mucho cuidado e inteligencia.»

Blackie, el personaje de Englund, es un ángel caído un tanto cínico y bastante temible.

«Estoy allí para encargarme del purgatorio y siempre apuesto a que las personas que entran en el local irán directas al infierno –explica–. Aparte de eso, siempre veo algún elemento en ellas que me recuerda mi propia humanidad. *Nightmare Cafe* quiere jugar con el tiempo y la realidad, y puede ser muy interesante.»

TERROR EN LETRA IMPRESA

DAN SIMMONS

Con sólo un puñado de novelas en su haber el autor de «Carrion Comfort» ya está en la primera fila del género.

Por DAVID KUEHLS

Foto: Copyright Marvin Simmons

No miren ahora, pero la etiqueta «el futuro del terror» puede que haya dejado de ser algo reservado exclusivamente para Clive Barker. Dan Simmons –ganador de un premio mundial de fantasía por su primera novela de terror, *Song of Kali*, y del Premio Bram Stoker por la segunda, *Carrion Comfort*–, acaba de publicar un nuevo libro *(Summer of Night)*, debe publicar otro el año próximo *(The Hollow Man)* y está preparando un tercero. Aparte de eso Simmons ha escrito guiones para la serie televisiva *Monsters*, sus cuentos se venden como panecillos calientes y su tratamiento cinematográfico de *Carrion Comfort* para Laurel Entertainment puede acabar llevando a su primera adaptación en la pantalla grande.

No está mal para alguien que a comienzos de los años 80 estaba decidido a abandonar la literatura en cuanto recibiera la próxima carta comunicándole un rechazo.

FANGORIA: –La publicación de *Summer of Night* estuvo envuelta en una cierta controversia. La editorial suprimió páginas que usted quería conservar. ¿Qué ocurrió?

Dan Simmons: –No suprimieron muchas páginas, pero al principio la editorial me había sugerido que eliminara el cincuenta por ciento de la novela. Después el noventa y nueve por ciento de ese cincuenta inicial fue conservado.

Fang: –Pero se acaba de editar un librito (*Banished Dreams*, Roadkill Press) que contiene partes de *Summer of Night* que no figuran en la versión publicada.

Simmons: –Sí, pero ese librito contiene una historia secundaria que yo decidí eliminar de la versión definitiva. Describía los futuros que soñaban los chicos, y fue una especie de cortesía que tuve para con la gente de una librería local.

Fang: –Muchos críticos han observado una cierta influencia de Stephen King en esa novela. ¿Está de acuerdo con ellos?

Simmons: –No, no lo creo. Y King tampoco lo cree. Hablamos de eso cuando me visitó no hace mucho tiempo. Tenemos muchas similitudes, pero tendemos a narrar nuestras historias de una forma distinta. Steve y yo somos de la misma edad: los dos nos marchamos de Colorado en los años 70 y hace unos años estuve a punto de irme a vivir al estado de Maine. Los dos crecimos durante la era del Vietnam, y nuestros números de alistamiento eran bastante parecidos. Y cuando comparamos nuestras historias, descubrimos que en los años 70 hubo bastantes posibilidades de que estuviéramos sentados en la misma sala de conferencias de la Universidad de Colorado escuchando a tipos como Harlan Ellison que daban charlas sobre la literatura y cómo escribir.

Fang: –Eso es otra historia. ¿Es cierto que Harlan Ellison le descubrió?

Simmons: –El y yo solemos bromear sobre eso. Me descubrió de la misma forma que Colón descubrió a los indios. «No, no nos has descubierto. Estábamos sentados aquí pasándolo bien.» Harlan habla con bastante detalle de eso en la introducción que ha escrito para mi recopilación de relatos, *Prayers to Broken Stones*. Yo casi había decidido dejar de escribir con vistas a ser publicado después de haber estado enviando cosas a distintas editoriales durante un par de años y haber visto cómo me las rechazaban, pero uno de esos impulsos inexplicables que se dan de vez en cuando hizo que me matriculara en un taller literario que se celebraba en las Montañas Rocosas del Colorado y dejé un relato en un montón para que lo criticaran. Harlan lo leyó, le pareció que era bastante bueno y me informó de que tanto si me gustaba como si no iba a pasar el resto de mi vida escribiendo.

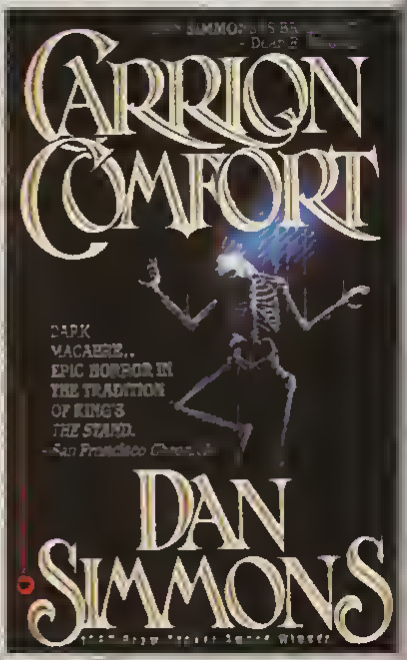
Fang: –Su último proyecto es una novela de vampiros. ¿Es cierto que piensa ir a Transilvania como parte de la investigación?

Simmons: –Sí, es cierto. Una versión más corta no tardará en aparecer dentro de una antología titulada *The Ultimate Dracula*, pero la novela me exigirá pasar varias semanas en

Hungría para captar el ambiente. La novela será una mezcla de lo viejo con lo nuevo. Una parte bastante extensa tratará la situación actual del país, el problema de alojamiento de los huérfanos y el hecho de que les están haciendo transfusiones de sangre donada por adultos. Compran la sangre a la gente sin hogar que vive en las calles de Bucarest y en otros sitios, y no hay que sorprenderse de que el quince por ciento de esos niños tengan el SIDA. Quiero que la novela también cubra ese aspecto humano, pero *The Hollow Man* se publicará antes. Estoy muy orgulloso de ese libro, y desafío a cualquiera a que intente encasillarlo en alguna estegoría. Todas las personas que lo han leído lo han encontrado muy inquietante. La historia se remonta al Infierno de Dante y a la poesía que T. S. Eliot escribió sobre Dante. Trata de un telépata que está captando unas longitudes de onda muy oscuras procedentes de la mente colectiva norteamericana.

Fang: –¿Siempre quiso ser escritor?

Simmons: –Sí. Cuando estaba en tercer curso ya escribía cuentos en una vieja máquina de escribir. Por aquel entonces vivía en un pueblecito de Illinois que ha servido como telón de fondo a *Summer of Night*. Fue una época muy feliz. Leía montones de ciencia ficción y fantasía. Mi hermano mayor trajo a casa varias esas llenas de libros y revistas que no tardé en devorar, y supongo que esas lecturas produjeron algunos efectos bastante extraños en mi personalidad.



«El Tito Andrónico de Shakespeare es "splatterpunk". La madre acaba en pedacitos y se los comen.»

El vampiro del cáncer creado por Simmons aguarda que le llamen a escena en «The Offering».

Foto: Cortesía de Michael Burnett

Fang: –En su primera novela, *Song of Kali* (está prevista su publicación en Ediciones B), creó lo que quizá sea el monstruo más inmenso de toda la literatura de terror: la ciudad de Calcuta. ¿Cómo surgió esa idea?

Simmons: –Antes de convertirme en escritor pasé un verano entero viajando por la India con un grupo de educadores gracias a una beca de la Fundación Fulbright, y supe que acabaría escribiendo algo sobre ese país. Decidí convertir Calcuta en un monstruo después de haberla visitado. Primero hice un artículo y luego lo convertí en relato, y el relato fue haciéndose más y más largo aunque yo intentaba recortarlo tan desesperadamente como si estuviera luchando contra una invasión de malas hierbas. Pero el relato estaba decidido a convertirse en una novela, y acabé dejando que se escribiera a sí mismo.

Fang: –Al principio *Carrion Comfort* también era mucho más corta (esta versión ha sido publicada en *Vampiros*, Ed. RobinBook). Después la convirtió en novela, aunque una editora le había aconsejado que no lo hiciera. ¿Por qué?

Simmons: –Cuando fui a Chicago para asistir a la Convención Mundial de Ciencia Ficción desayuné con Ellen Datlow, la editora de la antología *Blood is Not Enough* (*Vampiros*, Ed. RobinBook) donde había aparecido publicada mi versión corta. Ellen me dijo que no podría convertirla en una novela porque había matado a dos de los tres personajes principales, y yo respondí diciendo que me lo tomaba como un desafío.

Fang: –La novela acabó ganando el Premio Bram Stoker a la mejor novela de terror publicada durante el año 1990, pero usted tuvo que encargarse personalmente de que acabara editándose.

Simmons: –Sí, es una historia más bien patética y complicada, y puede resumirse diciendo que la editorial que iba a publicarlo quebró. Entregué *Carrion Comfort* a Blue Jay Books la misma semana en que dejó de funcionar. Posteriormente Blue Jay fue absorbida por otra editorial y no sabían qué hacer con la novela. No era sólo un problema de longitud: sencillamente no tenían ni idea de cómo editarla, y tampoco estaban muy seguros de si deseaban publicarla. Acabé hartándome de esperar, volví a adquirir los derechos del libro y lo publiqué en tapas duras a través de Dark Harvest.

Fang: –Y ahora la novela que no debería haberse escrito y que nadie quería publicar va a ser adaptada al cine con un guión nada menos que de Stephen King.

Simmons: –Quizá. Laurel Entertainment compró una opción sobre *Carrion Comfort*. Edward Bryant y yo escribimos un tratamiento para Laurel y King dijo que estaba interesado en escribir el guión. Puede que decida empezar haciendo su propio tratamiento del libro; aún no lo tiene claro. Pero yo estaba embarcado en muchos proyectos y a Ed le ocurría lo mismo, por lo que no nos importó dejar el asunto en manos de Steve.

Fang: –¿Qué autores lee?

Simmons: –Ahora no leo mucha ciencia ficción o terror. La mayoría de lo que leo es ensayo, sobre todo historia. Ahora mismo estoy leyendo un libro de viajes absolutamente maravilloso sobre un tipo llamado Patrick Le Fermor que recorrió toda Europa el año 1934. El estilo es soberbio. Pero dentro del género suelo leer a mis contemporáneos y a gente de Colorado que aún no es todo lo conocida que se merece pero que acabará siéndolo, como Steve Rasnic Tem y Ed Bryant. También suelo releer a mis favoritos, sobre todo a Shirley Jackson.

Fang: –*Summer* empieza con un homenaje a *The Legend of Hill House*.

Simmons: –Sí, y me alegra que muchas personas se hayan dado cuenta porque cuando escribí ese capítulo habían pasado dieciocho años desde que leí *Hill House*. Intenté recordar el ritmo sin echar un vistazo a la primera página de la novela, y si lo que me dice la gente es cierto, parece que lo conseguí. Creo que el hecho de que una escritora consiga dejarte grabado en la memoria su estilo durante más de dos décadas dice mucho en su favor.

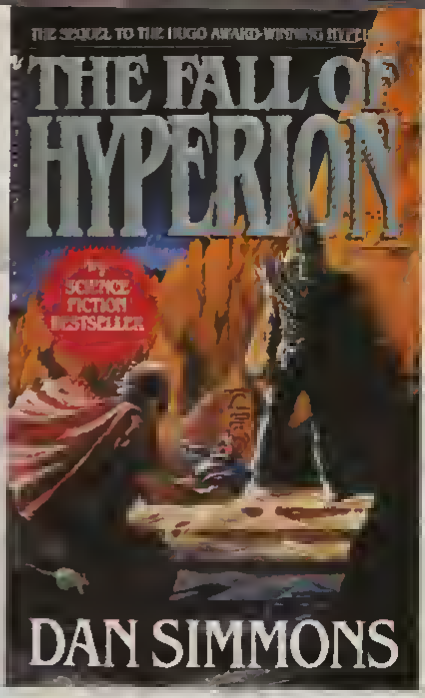
Fang: –Su relato *Metástasis* (publicado con ese mismo título en *Visiones macabras*, Ed. Martínez Roca) se convirtió en un episodio de *Monsters* («The Offering») y usted escribió el guión. ¿Cómo surgió ese proyecto?

Simmons: –Laurel, que tiene la opción sobre *Carrion Comfort*, también produce la serie *Monsters*. Estaban pensando en la posibilidad de encargarme el tratamiento cinematográfico de *Carrion Comfort*, y me preguntaron si me gustaría escribir un guión para un episodio de *Monsters* aunque nunca había visto ninguno. Fue una especie de prueba.

Fang: –¿Qué opina del producto final?

Simmons: –Me gustó. Ver cómo resolvían los problemas ocasionados por un presupuesto tan reducido fue muy interesante. El joven que se encargó de los efectos especiales y del monstruo (Michael Burnett) tenía muchos recursos. Había una escena en la que debía parecer como si el monstruo estuviera emergiendo de una pared, pero no podían permitirse un plano de efectos especiales muy complicados, por lo que cogieron un depósito muy grande, lo llenaron de

«El género tiene que librarse del 85 por ciento de lo que se está publicando, o lo malo acabará con lo bueno.»

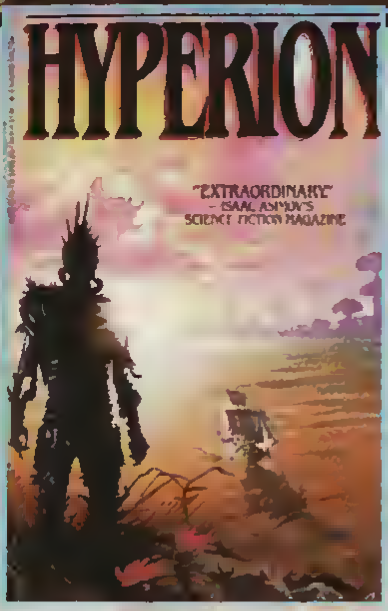


Dan Simmons is a writer with intelligence and conscience.
--ROBERT R. McCAMMON
author of *Swan Song* and *Mine*

This book is an architectural plan for a major literary career.
--*LOCUS*

PRAYERS TO BROKEN STONES

PRAYERS TO BROKEN STONES



leche y dejaron caer la máscara del monstruo dentro. Después pasaron la película al revés y parece como si el monstruo estuviese saliendo de una pared blanca. Ese tipo de ideas siempre me han gustado mucho.

Fang: –En «Metástasis» aparecen unas orugas del cáncer realmente horribles. Usted parece tener mucha facilidad para lo que King denomina «asquerosidades». ¿Quiere hacer algún comentario al respecto?

Simmons: –Enfocarlo en términos de superar a los demás no me parece un desafío demasiado interesante. Pero creo que en algunos casos hay un punto en el que quieres que el lector suelte el libro y se limite a horrorizarse. Es una de las cosas por las que me encanta Thomas Harris. Todo lo que escribe tiene mucha fuerza. Pero en mis novelas lo sorprendente es la frecuencia con que esas cosas ocurren entre bastidores. Por ejemplo, en *Carrion Comfort* muchas personas se han sentido muy afectadas por una escena en la que se supone que introduzco alambres junto a las comisuras de los ojos hasta que llegan al cerebro de los personajes. Pero esa escena no está en el libro. Unos terroristas anuncian qué es lo que piensan hacer con esas personas. Después la historia pasa a otro asunto y cuando volvemos con los terroristas esas personas ya han muerto. Todo el mundo recuerda el horror de ese instante que no ha sido descrito. El lector sabe que va a suceder algo y la imaginación se encarga de todo lo demás. Ese tipo de trucos siempre ha sido una parte de la gran literatura. Los escritores y directores de cine que más me gustan son los que confían en la imaginación del lector. Prefiero con mucho la primera *The Thing (El enigma de otro mundo)* a la nueva versión, y me ocurre lo mismo con *Cat People (La mujer pantera)*. Las primeras versiones tenían sus momentos débiles, pero las escenas en que dejaban que el espectador llenara los huecos con su imaginación eran infinitamente más memorables que los ultraefectos especiales que te abruman a base de sangre y tripas.

"Las primeras versiones tenían sus momentos débiles"

Fang: –En *The Leopard Man*, de Val Lewton, hay una escena en la que una chica golpea una puerta con los puños y lo vemos todo desde el otro lado. Los golpes dejan de oírse y vemos un hilillo de sangre filtrándose por debajo de la puerta.

Simmons: –Es lo que yo llamo una escena clásica. Y, aun así, creo que ni tan siquiera haría falta el hilillo de sangre. El horror llega cuando dejan de oírse los golpes.

Fang: –Y eso nos lleva a otro tema, ya algo sobada afirmación según la que el género se está dividiendo en dos facciones: la callada y la de los que gritan mucho. ¿Tiene algo que decir al respecto?

Simmons: –Creo que es una discusión basada en premisas falsas. No me interesa. El absurdo puede verse claramente si se intenta aplicar esa clasificación a las obras de Shakespeare, y Shakespeare escribió cosas bastante explícitas que son casi «splatterpunk». *Tito Andrónico* es un clásico del *splatterpunk*. La madre acaba cortada en pedacitos y se los comen.

Fang: –¿Cree que Harlan Ellison tiene razón cuando afirma que la literatura de terror está agonizando?

Simmons: –No. No creo que vaya a desaparecer, pero creo que tenía toda la razón del mundo cuando afirmaba que el género se ha extendido demasiado y que ha llegado el momento de consolidar el terreno y reagruparse. El género tiene que librarse del 85 por ciento de lo que se está publicando o de lo contrario lo malo acabará con lo bueno.

25 AÑOS DE STAR TREK

NUMERO ESPECIAL CON 2 POSTERS

ESTE AÑO HA SIDO EL

25 ANIVERSARIO DE STAR TREK

DESCUBRALO TODO SOBRE LA SAGA EN

STAR FICCION

DE DICIEMBRE

PROXIMO ESTRENO

EN TU KIOSCO

ediciones zinco